

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

Donkey Kong C. Returns

Golden Sun: A. O.

Gran Turismo 5

Epic Mickey

Pier Solar

AVANCES

Batman: Arkham City

Shadow Guardian

Mass Effect 3

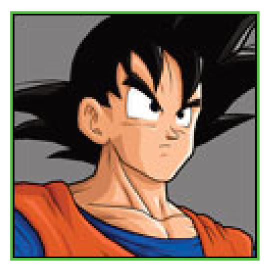
EPIC MICKEY

Entrevista al PM de GRAN TURISMO 5

blade-fm.com briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com

editorial

NÚMERO 23 - ENERO 2011



MARC ALCAINA GÓMEZ
REDACTOR

Y llegó 2011

Año nuevo, vida nueva, o eso dicen. Dejamos atrás un año productivo, que nos ha dejado joyitas como God of War III, Gran Turismo 5, Halo Reach, Super Mario Galaxy 2 entre muchos otros. Echando la vista atrás podemos decir sin lugar a dudas que el 2010 ha sido un buen año para la industria de los videojuegos. Pero ahora la pregunta es... ¿Qué podemos esperar del 2011?

Quizás no sea un año tan productivo como el anterior, pero viendo el panorama actual parece ser que este nuevo año vendrá cargado de novedades. Solo en el primer trimestre del año ya tenemos anunciados juegos de gran calibre, como Little Big Planet 2 y Dead Space 2, ¿Quién dijo que las segundas partes nunca fueron buenas?

También llegarán terceras partes, como Killzone 3 o el esperadísimo retorno de Nathan Drake en Uncharted 3 a finales de año. Claro está que nunca se puede asegurar al 100% la salida de un juego, puesto que los retrasos y la mala gestión de algunas compañías hacen que la espera sea aún más larga. Pero, viendo como está el panorama, no se puede negar que este nuevo año nos deparará mucha diversión.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Rodrigo Moral (Topofarmer)
José Artés
Octavio Morantes
Alberto González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigo
Pedro Sánchez

COLABORAN
Funspot (Game Over)
Kickman (Blade FM)

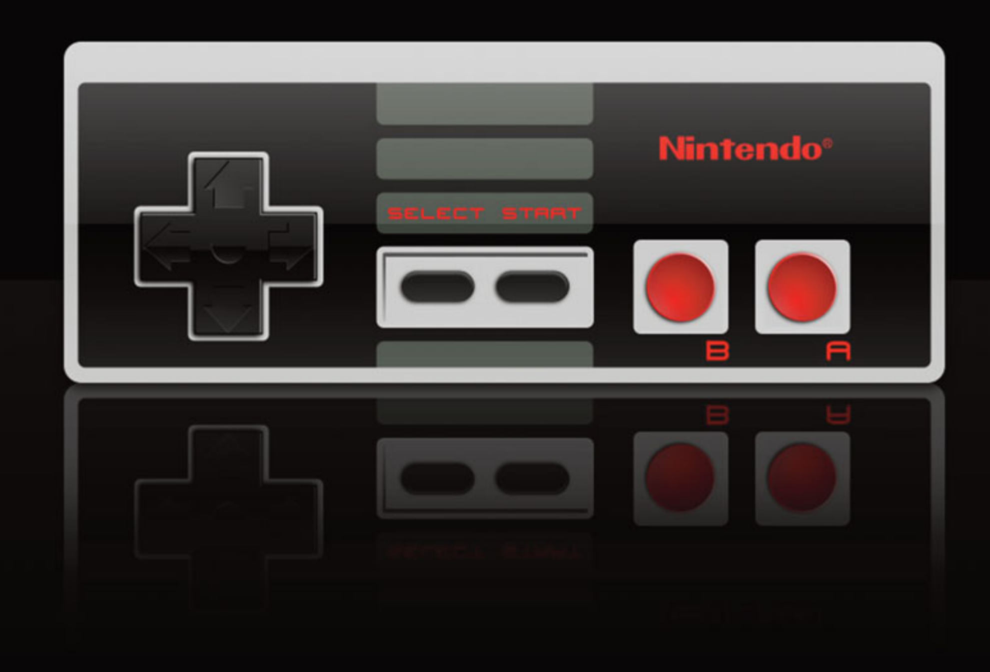


índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Nintendo®
SELECT START
B
A

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Bulletstorm Epic Edition incluirá acceso a la beta de Gears of War 3

People Can Fly, Epic Games y EA han anunciado la Edición Limitada de Bulletstorm, exclusiva de Xbox 360, que incluirá acceso garantizado a la beta de Gears of War 3. Esta edición también incluirá 25.000 puntos de experiencia para el modo multijugador de Bulletstorm y exclusivas armaduras por el mismo precio que la edición normal: 59,99 dólares.

De esta manera, el título de EA se asegura un buen pellizco de ventas, dada la esperada repercusión que a buen seguro treará la demostración de uno de los títulos más deseados de este año que recien estrenamos.

Bulletstorm estará disponible el 25 de febrero de 2011 para PC, Xbox 360 y PlayStation 3.

Insane, el título en el que trabaja Guillermo del Toro

En la prolífica gala de los VGA, se pudo conocer el nombre definitivo en el que está trabajando el cineasta. El director, responsable de entre otros, El laberinto del fauno, se estrenará de esta manera en el mundo de los videojuegos con un título que no llegará antes del 2013.

Volition, responsables entre otros de los aclamados Saint's Row y Red Faction, serán los encargados de plasmar en materia jugable la idea de Guillermo. Insane será un juego de terror de corte psicológico del que apenas se han desvelado detalles más allá de la hipotética salida al mercado. Pero que a buen seguro dará mucho que hablar en los próximos años. Llegará de la mano de THQ.

Se retrasa sin fecha el lanzamiento de FFXIV para PS3

La mala acogida que ha tenido el título de rol online en su versión para compatibles ha obligado a Square-Enix replantearse su salida para la máquina de Sony. El propio CEO de la compañía, Yoichi Wada, tuvo que pedir disculpas recientemente por la baja calidad que atesoraba el juego. Y de nuevo, para asegurar que su producto, tal como está en estos momentos, no puede ver la luz en la plataforma de sobremesa.

De humanos errar, y de sabios es rectificar. Aunque puede que la mala prensa (y con razón) que se ha ganado el título, acabe lastrando peligrosamente sus ventas en PS3. Y encima en un terreno donde los MMORPG nunca han cuajado. Y eso si sale.



Square Enix ha decidido posponer el lanzamiento de su título Deus Ex Human Revolution. Previsto para el primer trimestre de este año, su fecha sigue *sine die* dentro del siguiente año fiscal, que llega hasta marzo del 2012



Mass Effect 3 está siendo desarrollado para X360, PC y PS3

Aunque su desarrollo era ya un secreto a voces, que acabó por confirmarse con la aparición en la EA Store, no fue hasta la noche de los VGA Awards donde por fín sonaron las palabras que todo el mundo ansiaba: "Mass Effect 3 está ahora mismo en desarrollo"

Y no sólo eso, sino que ademas el título abandona la exclusividad, primero total, y más tarde, parcial, que ha gozado la máquina de Microsoft durante las dos primeras entregas de la saga. En el mismo anuncio quedó confirmado que las tres plataformas para las que está siendo desarrollado verán el producto de manera simultánea. Y lo harán justo dentro de un año, puesto que se espera su llegada para las navidades del 2011.

De momento poco es lo que sabemos de él. Y sin embargo, mucho lo que se ha venido especulando. Y más aun después de ver el extraño trailer de presentación que horas mas tarde fue colgado en la red. La inclusión de un modo multijugador parecía la novedad más reseñable. Y sin embargo, fue desmentido tímidamente días despúes de su anuncio. Habrá que esperar a los próximos meses para saber más de uno de los títulos bandera del rol occidental.



Uncharted 3 llegará a finales de año

En nuestro anterior número ya vaticinábamos que la supuesta sorpresa tenia forma de Drake y sombra de buscatesoros. Y lo que era un secreto a voces, ha acabado por confirmarse. La tercera entrega de una de las franquicias con mas solera de Playstation 3 vendrá acompañada del sobrenombre de Drake's Deception y nos transportará al desierto de Khali, en la península arábiga. Un entorno que es conocido como *La Atlántida de las Arenas.*

Entre los datos que ya han sido filtrados se puede saber que gran parte del argumento recaerá en la particular relación que mantienen el protagonista y su mentor, Victor "Sully" Sullivan.

Con esta tercera entrega, Naughty Dog quiere pulir las pequeñas sombras que tuvo la secuela. De esta manera han anunciado que van a poner especial enfasis en mejorar las secciones de plataformeo, así como de dotar de una mayor naturalidad toda la parafernalia que rodea a la captura de movimientos.

Se espera que Drake acabe llegando para antes de las navidades del 2011

Electronic Arts será la encargada de distribuir Portal 2

Tras el reciente acuerdo de colaboración alcanzado entre Valve y EA, esta última nos hará llegar a todo el mundo la última apuesta del estudio de Gabe Newell y Mike Harrington. De esta manera se vuelve a repetir el binomio que realizó el cuestionable y polémico lanzamiento de The Orange Box hace ya más de tres años.

Portal 2, según se ha podido saber en los últimos meses, no es una secuela al uso. Su transfondo es mas profundo, y es considerado *off the record* como el capítulo 3, y enlazará Aperture Science con Black Mesa.

Su salida está programada para el día 21 de abril, y lo veremos disponible en Playstation 3, Xbox 360, PC y Mac, siguiendo de esta manera la política de lanzamientos que la compañía norteamericana viene desplegando desde hace ya algunos meses.

Killzone 3 contará con modo de pantalla partida

Y es que cuando el río suena, no es que sólo se esté ahogando el músico. Desde hace semanas los rumores de la inclusión de este modo en el próximo juego de Guerrilla se venían sucediendo. Y al final, han acabado por confirmarse.

Herman Hulst, máximo responsable de esta tercera entrega, lo confirmó recientemente en una entrevista concedida a diversos medios. "*Descubrimos mucha potencia tras finalizar Killzone 2. Solo para darte un ejemplo a nivel gráfico: hemos puesto un nivel de Killzone 2 en el motor de Killzone 3 e iba al cincuenta por ciento. Eso es la potencia que hemos podido encontrar. Lo verás en el cooperativo a pantalla partida*". Ahora sólo cabe esperar que la autocrítica haya hecho su papel y el hype deje macerar un título que puede llegar a ser lo que no consiguió Killzone 2.

Microsoft anuncia la llegada de Forza MotorSport 4

Sin apenas tiempo para digerir la llegada del catalogado por *algunos como el simulador definitivo*, la reacción en Microsoft ha sido sorprendente. Forza MotorSport 4 llegará para la próxima campaña navideña. Ahora solo falta esperar que el escaso tiempo transcurrido entre la llegada de la tercera parte, y suponiendo como definitiva la de la cuarta, sea tiempo suficiente para que en Turn10 sean capaces de mostrar algo más que un FM3 ligeramente hormonado.

De la misma manera, y en el mismo anuncio, se confirmó que el título contará con soporte para Kinect, tal y como vimos en la demostración que tuvo lugar en el pasado E3, en la supuesta actualización. Falta por ver que jugabilidad puede ofrecer el periférico una vez entrado en el terreno de los juegos potentes del catálogo y abandonando los partygames.





presenta:

GTM Awards 2010

GTM AWARDS '10

Los mejores juegos del 2010 segun la redacción de GTM

Un año más Games Tribune Magazine premia a los mejores juegos del año con los GTM Awards 2010. En esta ocasión hemos decidido ser nosotros quienes votásemos a los ganadores de las siguientes categorías: Mejor juego de DS, Mejor juego de PSP, Mejor juego de Xbox 360, Mejor juego de PlayStation 3, Mejor juego de PC, Mejor juego de Acción, Mejor juego de Rol/Aventuras, Mejor juego Deportivo, Mayor sorpresa y Mejor juego del año o JoDA (Juegazo Del Año), como dirían nuestros amigos de Game Over.

Cada categoría contó con un total de 4 nominados, los que el equipo de redactores ha creído que son los títulos más importantes de cada plataforma/categoría. A partir de ahí comenzó una votación en la que cada miembro de GTM votó con 5, 3 y 1 punto a sus favoritos en las diferentes categorías, obteniendo resultados muy reñidos en algunas de ellas, como ha sido el caso de Mejor juego de PlayStation 3, donde el ganador supera por un solo voto al segundo clasificado.

Os dejamos con los resultados de los GTM Awards 2010. Nos encantará escuchar vuestras opiniones acerca de los ganadores de los mismos y sugerencias para el año que viene.



Mejor juego para Nintendo DS



Disponible para:
- Nintendo DS

Desarrolla:
- **Capybara Games**

Distribuye:
- **Ubisoft**

Nominados:
- Might&Magic Clash of Heroes
- Layton y el futuro perdido
- Dragon Quest IX
- Sonic Colours

Una de las sorpresas del año. La licencia Might & Magic no ha podido tener mejor recibimiento en su llegada a la portátil de Nintendo. Capybara Games se estrena con un título que combina rol, puzles y una historia protagonizada por cinco pequeños héroes que luchan por salvar Ashán.

Mejor juego para Playstation Portable



Disponible para:
- PSP

Desarrolla:
- **Ready at Dawn**

Distribuye:
- **SCE**

Nominados:
- God of War Ghost of Sparta
- KH Birth by Sleep
- MGS Peace Walker
- Phantasy Star Portable 2

El Dios de la Guerra regresa con una aventura centrada en su pasado y con la que los jugadores descubrirán los orígenes del personaje creado por David Jaffe. Una entrega que cambia de escenario pero no se olvida de los Quick Time Events, los combos y las batallas con jefes finales.

Mejor juego para Nintendo Wii



Disponible para:

- Wii

Desarrolla:

- **Retro Studios**

Distribuye:

- **Nintendo**

Nominados:

- Mario Galaxy 2
- Epic Mickey
- DKC Returns
- Monster Hunter Tri

Donkey Kong Country regresa son su primera entrega para Wii. El gorila y el chimpancé harán todo lo posible para recuperar su plátanos en una aventura en la que podrán colaborar hasta dos jugadores con su modo cooperativo. Uno de los mejores plataformas de la consola de Nintendo.

Mejor juego para Xbox 360



Disponible para:

- Xbox 360, PC

Desarrolla:

- **Bioware**

Distribuye:

- **Electronic Arts**

Nominados:

- Alan Wake
- Halo Reach
- Dance Central
- Mass Effect 2

La franquicia creada por BioWare se ha convertido en una de las más aclamadas por la crítica en lo que llevamos de generación. Un título que se centra más en la acción que en el rol pero cuya épica historia ha cautivado a millones de jugadores en todo el mundo.

Mejor juego para Playstation 3



Disponible para:
- Playstation 3

Desarrolla:
- From Software

Distribuye:
- Namco Bandai

Nominados:
- God of War III
- Gran Turismo 5
- Heavy Rain
- Demon's Souls

Tras triunfar en todo el mundo el título de From Software se ha consagrado como uno de los mejores juegos de rol que podemos encontrar en la sobremesa de Sony. Su elevada dificultad es uno de los elementos que atrae a los jugadores al mundo de Demon's Souls.

Mejor juego para PC



Disponible para:
- PC, Xbox 360

Desarrolla:
- Bioware

Distribuye:
- Electronic Arts

Nominados:
- Mass Effect 2
- Starcraft 2
- Sid's Meier Civilization 5
- Battlefield Bad Company 2

Mass Effect 2 se puestra como juego del año también en PC. Un juego que combina de forma magistral el Rol y la acción y al que hay que sumar una historia épica aunque con inferior peso que la primera entrega. Mass Effect de consolida así como una de las mejores franquicias de esta generación.

Mejor juego de acción



Disponible para:

- PS3, Xbox 360

Desarrolla:

- Platinum Games

Distribuye:

- Sega

Nominados:

- Bayonetta
- Black Ops
- Battlefield Bad Company 2
- Halo Reach

El último trabajo del creador de Devil May Cry ha sido una de las mayores sorpresas del año. Acción frenética, una jugabilidad endiablada junto a una protagonista carismática forman un hack 'n slash que encandila a los jugadores.

Mejor juego de Rol - Aventuras



Disponible para:

- PS3, Xbox 360

Desarrolla:

- Rockstar San Diego

Distribuye:

- Take 2

Nominados:

- FallOut: New Vegas
- Assassin's Creed: Brotherhood
- Red Dead Redemption
- Mass Effect 2

El western protagonizado por John Marston ha sido un éxito en todos los sentidos. La crítica se ha vuelto a rendir a Rockstar al crear uno de los mejores juegos del año y tal vez de la generación. Su ambientación, su historia y sus personajes tienen la culpa.

Mejor juego deportivo



Disponible para:

- PS3, 360, PC, Wii, DS, PSP, PS2

Desarrolla:

- EA Sportz

Distribuye:

- Electronic Arts

Nominados:

- FIFA 11
- NBA 2K11
- Gran turismo 5
- PES 2011

Parecía que no había margen de mejora después de crear el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos, pero el equipo de EA Sports y los nuevas modalidades de juego han convencido a la crítica y sobretodo al público convirtiéndose en el mejor juego deportivo del año.

Mayor sorpresa del año



Disponible para:

- Playstation 3

Desarrolla:

- From Software

Distribuye:

- Sony

Nominados:

- Darksiders
- Might and Magic Clash of Heroes
- Demon's Soul
- Epic Mickey

Mejor juego para Playstation 3 y también mayor sorpresa del año. Su lanzamiento con bastante retraso respecto a otros territorios nos puso los dientes largos durante muchos meses. Pero ya en nuestras manos podemos afirmar que Demon's Souls es un juego tan divertido como difícil.

Mejor juego del año 2010



Y el mejor juego del año según el equipo de Games Tribune es Red dead redemption. Rockstar nos tiene acostumbrados a títulos con una gran historia detrás de ellos y unos personajes capaces de crear un fuerte vínculo con el jugador. Es el caso de Red Dead Redemption, un western que, si bien puede estar limitado por su escenario, cumple los aspectos comentados: una historia contada como solo ellos saben y un grupo de personajes que atrapan al jugador.

De cerca le ha seguido Mass Effect 2, que se ha quedado a las puertas de conseguir tres premios.

Mejor juego del año 2010: Red Dead Redemption
Disponible para: Playstation 3, Xbox 360
Desarrolla: Rockstar San Diego
Distribuye: Take 2

Nominados:

- Assassin's Creed Brotherhood
- Mario Galaxy 2
- Donkey Kong Country Returns
- Bayonetta
- Demon's Souls
- Red Dead Redemption
- Mass Effect 2
- Alan Wake




La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 19: 2003, KOTOR y el cell shading

2003, la lucha cuerpo a cuerpo

2003 fue el primer año natural completo en el que las tres compañías que han marcado el presente y el futuro de la industria, competían casi en igualdad de condiciones. A la frescura del catálogo de PS2 se le unió la llegada de grandes juegos a la competencia

Echando la vista atrás, 2003 es uno de esos años donde resulta bastante complejo desgranar la paja del grano. Un año prolífico en cuanto a juegos, donde asistimos al nacimiento de alguna de las sagas que a día de hoy idolatramos. Juegos de calidad en casi todos los géneros y plataformas. Pero que sin embargo no estuvo exhento de traernos algunas de las decepciones más sonadas que se recuerdan de los últimos años. Obras que no supieron estar a la altura de las expectativas y que sucumbieron ante sí mismas y el nombre que les precedía.

El primero de estos fracasos tenía a Dante como protagonista y una excelente primera parte como precedente. En marzo de ese mismo año llegaba Devil May Cry 2. Un juego que decidió romper con las buenas virtudes que encumbraron su llegada al mundo de los videojuegos, y que acabó protagonizando una de las peores secuelas que se recuerdan en años. Insulso y totalmente alejado del carisma que Capcom supo impregnar su nacimiento. Fue con derecho propio uno de los bluffs del año.

El otro miembro de esta curiosa pareja de baile no llegaría a territorio PAL hasta febrero de 2004. Sin embargo en novimbre de 2003 era lanzado en tierras niponas el primero de los capítulos erráticos con los que Square-Enix nos ha ido deleitando en los últimos tiempos. FFX-2 se presentaba como un mal juego de rol y un peor estilo argumental. Un despropósito que atentaba directamente al nombre de la franquicia. Lo peor de todo es que en sí era malo, pero no ha sido lo peor que ha venido después.

Pero visto el lado más amargo que nos dejó el año, es hora ya de hablar de lo bueno, y mucho, que nos dejó aquel año sin Mundial ni Eurocopa.

El primero que citaremos en este repaso a lo más granado tiene la sombra de Kojima detrás. Zone of Enders The Second Runers, más conocido como ZOE2, regresaba más grande y más profundo que su antecesor y nos volvía a poner a bordo de nuestro



La segunda parte de Devil May Cry 2 fue un despropósito y un insulto a todo lo bueno que significó el nacimiento de Dante dentro del mundo de los videojuegos



Star Wars: Caballeros de la Antigua República. Conocido coloquialmente como KOTOR. Uno de los mayores juegos de todos los tiempos

No en vano no nos encontramos ante un título cualquiera. Detrás de este nombre se esconde uno de los estudios a día de hoy más idolatrados de la industria y sin lugar a dudas, uno de los dos mayores exponentes de rol occidental. BioWare, responsable entre otros de la aclamada franquicia Mass Effect, los ya idolatrados Baldur's Gate y el



no menos reconocido Dragon Age: Origins. Un curriculum al alcance de muy pocos.

La primera vez que tuvimos constancia del desarrollo de KOTOR fue durante el E3 del 2001. Aunque como fuera desvelado posteriormente, sus orígenes primarios se remontan a 1999. De todas maneras, no llegó a ver la luz hasta que casi finlaizado el 2003 tanto para PC como para XBOX.

El juego, a pesar de valerse del universo Star Wars, apenas tiene referencias argumentales hacia el comic del que comparte nombre, y desde luego ninguna en referencia a la saga filmatográfica, puesto que está ambientado 4 milenios antes de los acontecimientos que vimos en SW IV: Una nueva esperanza.

El gran valor de KOTOR residia en su apuesta por la fusión del rol más clásico con las tendencias cada vez más incipientes del género que llegaban desde el otro lado del Atlántico. La razón de la primera afirmación es que su sistema está basado en las normas d20 de Dungeons and Dragons, santo y seña de los cimientos del rol. La segunda, es la combinación de la bipolaridad presente en toda la aventura.

Lejos de marcarnos un camino a seguir, el juego nos ofrecía desde el primer momento el ser los forjadores de nuestra propia historia. La luz y la oscuridad, eternas némesis, tienden sus redes constantemente para que luchemos por su bando. Esto se traducía en terminos jugables en que siempre había dos caminos a tomar, sean cual fuere de dramática la situación, y que a la postre desembocaría en que acabasemos luchando por la victoria de uno de los dos bandos.

El juego literalmente arrasó, sobre todo en la versión de PC,



donde cosechó innumerables galardones como juego del año. Tal fue su éxito que Lucas Arts decidió hacer una segunda parte que vería la luz un año después. Sin embargo la decisión de prescindir de BioWare y encargar su desarrollo a Obsidian acabó por ofrecer un producto a todas luces inferior al original. Lo bueno, este año KOTOR new gen.

ejército de mechas. Un juego de marcado caracter oriental, pero que consiguió ganarse una pequeña cuota de mercado en occidente gracias en gran medida al nombre que por aquél entonces gozaba el bueno de Kojima.

Otro de los regresos triunfantes que vimos este año tuvo de nuevo a PS2 como protagonista. Dark Chronicle se presentaba como la segunda parte de Dark Cloud. Un RPG con claros tintes de Dungeon Crawl, presentado bajo el cell shading que hacia furor en la época y que rompía con las limitaciones de su primera parte. Trás su desarrollo, un nombre que hoy es sinónimo de éxito: Level5.

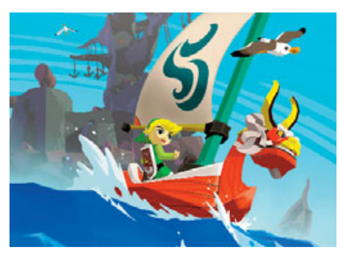


Y si por algo será recordado este 2003 es precisamente por el empleo masivo de esta técnica gráfica. La búsqueda de la hiperrealidad no era posible con el hardware existente. Y el cell, a pesar de ofrecer una estética infantiloide, resultaba tremendamente impactante y agradable al juego.

Sin lugar a dudas, la consola que más supo explotar (y motivada en gran medida gracias a su tarjeta gráfica integrada) fue GameCube. Muchos y muy buenos títulos vinieron con esta carta de presentación en la máquina de Kyoto. Uno de los más espectaculares, y que años mas tarde acabaría siendo portado a otras plataformas, fue Viewtiful Joe. Un beat-em-up de scroll horizontal que sorprendía por su nivel de exigencia, su frescura y su jugabilidad.

Por la misma época, y aunque éste llegó siendo multiplataforma, es justo mencionar la aparición de XIII. Con un recibimiento muy dispar en cuanto a la prensa, el público lo acogió de manera gustosa en un periodo de tiempo donde los FPS no abundaban.

Pero si debemos citar un juego que sobresalió ya no solo con el cell shading ni en el 2003, sino ya dentro de todo el catálogo de Cube fue la aparición de WindWaker. El episodio de Zelda, uno de los más controvertidos, aunaba calidad por los cuatro costados. Una jugabilidad exquisita y un guión que aunque ya empezaba a estar manido, era enfocado desde un punto de vista alternativo que supuso un golpe de aire fresco a una serie que ya empezaba a dar claros síntomas de fatiga. El paso del tiempo al final lo catalogó como lo que se merece, uno de los títulos más importantes de todo el catálogo.

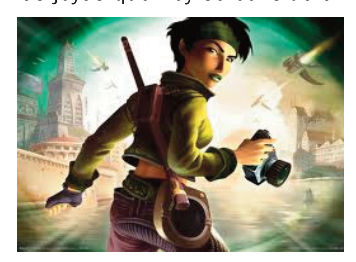


Sin lugar a dudas, 2003 fue un año muy prolífico para la casa de Nintendo. Si a algunas de las



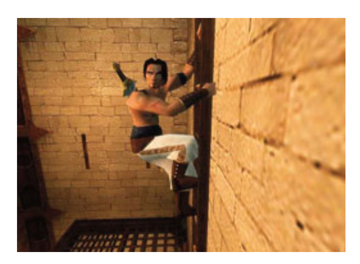
joyas propias se le añaden sus prolíficas alianzas con algunas de las third parties más potentes del mercado, nos encontramos casos como lo que acontece en Soul Calibur II. Aunque su lanzamiento fue multiplataforma, a nadie se le escapa que la versión para Cube es la más potente de todas. En el momento de su lanzamiento fue encadenando dieces de una manera insultante, hasta el punto de ser considerado como uno de los mejores videojuegos ya no solo de lucha, sino de la historia.

También fue un año prolífico para una desarrolladora. Ubisoft se desmarcaba con un grandísimo año en el que vimos dos de las joyas que hoy se consideran



atemporales. Beyond God and Evil, nos hacía vivir desde una perspectiva desenfadada las consecuencias de vivir en un régimen dictatorial. Para este 2011 está prevista que llegué su secuela.

Pero el título más importante



de la desarrolladora gala fue el retorno de Prince of Persia. Las arenas olvidadas fue un renacimiento en toda regla y un paso sideral hacia adelante del género de las plataformas. Largo y desafiante en todo momento. Fue el primero de una trilogía que aun a día de hoy sigue ganándose el respeto y la devoción de la inmensa mayoría de jugadores.

No tan bueno, o al menos aparentemente, fue el deambular de Xbox en este tercer año del milenio. Aún jugando con el handicap de ser una compañía recien llegada al competitivo mundo de los videojuegos, su oferta seguía siendo una completa desconocida para el gran público. Y eso tuvo una repercusión directa en las ventas de sus juegos.

Sin embargo podemos rescatar unos cuantos, que sin llegar a la sombra de lo que suposo KOTOR, sí que fueron un buen complemento. El primero de ellos venía disfrazado de juego de acción aéreo. Crimson Skies: High Road to Revenge contaba con un apartado técnico exquisito, en el que sobresalían por encima de todo sus cualidades gráficas y los espacios abiertos. El modo para un jugador resultaba entretenido, pero su verdadero potencial estaba en su variado y dinámico multiplayer. A día de hoy sigue siendo una joya desconocida para la gran mayoría de público.

Menos desconocido, pero por



su propia historia, bastante inaccesible de nuevo para el jugador medio, fue Panzer Dragoon Orta. Una vez consumado el fracaso de



El personaje: West & Zampella

Otorgar el premio al personaje del año en este 2003 es harto complicado. Y no sería justo premiar únicamente a una persona, cuando probable y consecuentemente ámbos tengan el mismo mérito. Es por ello que Vince Zampella y Jason West deben compartir galardón.

Ámbos son la cabeza visible de un grupo de desarrollo que fue trágicamente mutilado, pero que durante todo su periplo ha sido una constante máquina de hacer dinero.

Los orígenes de ámbos hay que encontrarlos en 2015 Inc. Allí fueron cola de león en el desarrollo de uno de los shooters para PC más aclamados de todos los tiempos: Medal of Honor Allied Assault. Tras el arrollador éxito del juego, vieron una oportunidad única para hacerse un nombre propio dentro de la industria. Y lo hicieron por dos veces.

En 2002 decidieron desligarse, no sin cierta polémica de 2015 Inc, y fundaron Infinity Ward junto a varios miembros disidentes. Tentados por Activision, firmaron el desarrollo de una nueva franquicia de videojuegos: Call of Duty. Y es aquí donde la historia ya nunca volvió a ser la misma. La otrora intocable franquicia de Medal of Honor veía como su reinado comenzaba a peligrar con la llegada al campo de batalla de un rival con el que no contaban.

Ambientado en la IIGM, Call of Duty se ganó el favor de prensa y público gracias a su espectacularidad y su excelente manejo de los tempos de acción. Fue sin lugar a dudas un título sobresaliente.

Pero como ya hemos indicado, IW marcó dos puntos de inflexión. El segundo es ya de sobra conocido por todos. Sobreexplotado el escenario de la Segunda Guerra Mundial, se decidió traer la saga a un mundo hasta entonces vetado: la actualidad. De esta manera llegó Modern Warfare. Un hito que acabó por revolucionar el concepto de shooter, sobre todo en el ámbito de las plataformas de sobremesa, y motivado en gran medida por el auge del juego online masivo.

En 2009 lanzaron la segunda parte de MW. Y a partir de ahí la guerra dejó de ser virtual para comenzar a fraguarse en los despachos de Activision. Tras una sucesión de demandas, y con el caso en las más altas esferas de los tribunales estadounidenses, Jason West y Vicent Zampella decidieron dar por finiquitado su periplo en Infinity Ward y fundaron a mediados de 2010 Respawn Entertainment. Un nombre que encierra una gran ironía.

Actualmente han firmado un contrato de distribución con Electronic Arts, y se espera que el fruto de su trabajo esté en nuestras manos en este 2011 que recien estrenamos.

Sega con Dreamcast, la compañía japonesa decidió volcarse complatamente en el desarrollo de software para terceros, y olvidarse, tal vez por siempre, de sustentar cualquier plataforma de juego.

Panzer Dragoon fue el primer intento de reverdecer laureles de una compañía que intentaba buscar su sitio en el nuevo panorama que se estaba granjeando. Lanzar por el momento un juego de Sonic y que este corriera por otra plataforma, era algo a lo que todavía no estaban preparados. Por ello se decidió resucitar y rediseñar una de sus últimas grandes franquicias: Panzer Dragoon.



De esta manera aterrizó (y nunca mejor dicho) en Xbox Panzer Dragoon Orta, un shooter que nos ponía a lomos de un dragón en un shooter on rails completamente distinto a lo visto hasta entonces, pero con una factura técnica francamente maravillosa.



Lamentablemente, el mal fario de Sega aún seguía patente, y no logró ni mucho menos vender todas las copias que se propusieron.

TEXTO: G. MAULEÓN

Hablamos con:
Jorge Borrego

Posiblemente sea el lanzamiento más controvertido de todo el 2010. Vimos tan llena la botella, que ahora con él en las manos, nos produce sensaciones contradictorias. En GTM tuvimos la oportunidad de poder hablar con Jorge Borrego, responsable de Gran Turismo 5 para España.

GTM - Gran Turismo. Suena a palabras mayores. En pocas palabras ¿Ha merecido la pena tanta espera?

Yo creo que sí; Si Gran Turismo ya es una marca referente en videojuegos, Gran Turismo 5 supera cualquier referente en juegos de conducción: Más de 1000 vehículos, infinitos circuitos, una experiencia online increíble...

GTM - Al desarrollo no le ha faltado polémica. Sucesión infinita de supuestas fechas de lanzamiento, cuestionables declaraciones por parte del equipo desarrollador, un producto entre medio no acorde con el nombre de la saga? ¿Puede acabar esto afectando a las ventas del título?

La verdad es que GT5 ha tenido una gran acogida en su llegada a Playstation 3, con más de 90.000 uds en la primera semana; Es un gran juego, y los usuarios lo han acogido estupendamente.

GTM - ¿Por qué ese baile de fechas? ¿Tanto ha costado realmente el desarrollo del título? Han pasado más de 5 años desde GT4 y 2 años y medio desde GT 5 Prologue. Un tiempo que parece bastante desproporcionado.

Si bien es cierto que el tiempo de desarrollo ha sido largo, creo que desde el momento en el que introduces el juego por 1º vez, con la impresionante intro, y según vas avanzando en el juego, conociendo los modos, se nota que es un juego de la más alta calidad, cuidando los detalles al máximo.Creo que el resultado ha merecido la pena.

GTM - Más 1000 vehículos, pero tan "sólo" veremos 200 recreados al máximo nivel. Este ha sido uno de los puntos más criticados por la prensa. ¿Crees que han sido justos?

En realidad los vehículos premium son 220. La calidad de los vehículos standard ya es realmente muy buena, la de los vehículos premium esta a un nivel nunca visto. A todos los jugadores, y seguro que al propio estudio, nos hubiera encantado tener todos los vehículos premium, pero el proceso de captura y diseño de estos hubiera ralentizado más el proceso de desarrollo.

GTM - Después de 15 años de la serie, ésta es la primera vez que el juego va a incluir a la Scude-





ria Ferrari. ¿Tanto ha costado conseguir la licencia?

No estamos al corriente de las negociaciones necesarias, pero lo realmente importante es poder disfrutar de una marca de este nivel en un juego que nos permite experimentar todas las sensaciones de un vehículo.

GTM - ¿Cuáles son las principales novedades que encontrarán los seguidores de la saga?

Las principales novedades de la saga, además de los ya nombrados + de 1000 coches e infinitos circuitos son:

- Licencias como WRC, Nascar, y nuevas experiencias como el curso de Rallie, el circuito de Top Gear o los increíbles Karts.
- Los cambios de clima y metereológicos, realmente es un experiencia alucinante correr con un coche Le Mans con una lluvia que no te deja ver, o ir por el circuito de Toscana con un coche de rallie con la única luz de tus faros.
- El modo online, que realmente hace de GT5 un juego increíblemente largo, y accesible a todos los niveles.
- El motor de daños, progresivo, adaptándose al nivel del usuario: Según avancemos como jugador, estos serán más reales, asi como sus consecuencias.

GTM - Sabemos que GT apuesta por el realismo casi enfermizo. Pero quiero tu opinión como jugador y no como responsable de producto: ¿Es realmente divertido correr en un evento de 2Cv a 40 km/h por las calles de Roma?

Como jugador te diré que, al menos en mi opinión, con las carreras que más he disfrutado han sido las que están "fuera de lo corriente". Quizás este sea uno de los principales puntos que tiene GT5, y es que acabas corriendo con clásicos, rancheras, un mini de los 80, y realmente acabas cogiendo cariño a ese 2 CV con el que ganaste una carrera, o manía a aquel clásico americano que preparaste y no andaba. Juegos en los que coger superdeportivos hay muchos, pero experiencias tan comple-



tas en conducción, solo ésta .

GTM - Uno de los apartados más odiados por los seguidores y detractores de GT es sin lugar a dudas las carreras de resistencia. Las 2 horas de las primeras entregas desembocaron en las 24 horas de la cuarta, con la mala opción de que la simulación duraba 8 horas en modo rápido y acababa jugando la consola por nosotros. ¿Se ha intentado solucionar este tema y enfocarlo hacia un modo algo más atractivo?

Las carreras de resistencia siguen presentes, puede ser que haya gente a las que no les gusten, pero para muchos fans de la saga son de lo más esperadas. Por otra parte, solo nos encontraremos con estas pruebas a partir del nivel 25, de modo que pueda servir como filtro para aquellos que no busquen una experiencia tan profunda.

GTM - Otro de los aspectos más criticados a lo largo de su historia ha sido la decisión de excluir daños. Ésta va a ser la primera entrega que los va a incluir. Además, pronto recibiremos un parche que añade también daños mecánicos. ¿Cuán satisfactoria es la experiencia en este sentido?

Creo que el resultado va a gustar; Seguro que hay gente que critica como estan hechos, pero se trata de un juego de simulación, y los daños deben mejorar esta experiencia; Hay otras franquicias de conducción que se centran en colisiones espectaculares, choques increíbles...realmente si las colisiones fueran tan reales como lo son los coches en GT5, no creo que la experiencia de juego fuera buena para la mayoría de los usuarios.

GTM - ¿Qué aportan las licencias del WRC y la NASCAR al juego?

Son 2 modos de conducción bastante diferentes, tanto por estrategia como por la forma de conducir, y creo que aportan bastante variedad y originalidad al juego.

GTM - Dicen que el buen puro sólo se disfruta en un buen sofá y con una buena copa de brandy. ¿GT5 con pad o volante? ¿Cuándo recibiremos la actualización para la compatibilidad de volantes Logitech?

Creo que la elección de pad o volante depende del realismo que busquemos. Con ambos es muy buena, pero con un volante de buena calidad, el realismo es increíble, también puede resultar más complicado según estemos habituados a juegos de simulación.

Actualmente utilizo un volante Logitech, no se cuales no son compatibles.

GTM - Desde hace meses se conoce la compatibilidad de GT5 con la tecnología 3D Estereoscópica ¿Crees que realmente el jugador podrá disfrutar de esta característica pese a las bajas ventas actuales de estos televisores?

Creo que son opciones que



mejoran la experiencia del usuario; desde luego los videojuegos son una de las razones más atractivas para introducir la tecnología 3D en nuestro hogar; Gt5, y los que vienen, Killzone 3, Motorstorm...

GTM - ¿Cómo participó Sony España en la inclusión y desarrollo de los circuitos "españoles"?

Hace 3 años recibimos a un equipo de fotógrafos de Polyphony, que querían completar las capturas del circuito de Madrid; realmente se trata de un proceso muy minucioso.

GTM - ¿Qué objetivo ha buscado Polyphony Digital al contactar con Adrian Newey y Sebastian Vettel?

Bueno, la experiencia de 2 profesionales del mundo del motor como ellos, no solo da credibilidad al producto, si no que permite plasmar su experiencia, aplicándola en prototipos tan increíbles como el Red Bull X1, o en el modo de conducción de ciertos vehiculos.

GTM - ¿Cuál va a ser la política de Sony con respecto a los cada vez más polémicos DLC?

Aún no tenemos confirmación de que DLC habrá disponibles. Como usuario espero que se incluyan contenidos de este tipo, para que aquellos que queremos ampliar la experiencia en el tiempo, podamos hacerlo. En ningún caso creo que sean polémicos en este caso concreto, dado que si hay algo que no se puede criticar en GT5, es la durabilidad y jugabilidad de este.

GTM - Miremos un poco alrededor. En PS3 hay un vacío alarmante en cuanto a juegos de simulación. Algo que aunque no mucho mejor, no sucede en X360 de manera tan desoladora. ¿GT5 va a hacer que nos olvidemos directamente de que apenas hay nada más, y desde luego, nada reseñable en PS3?

Desde luego es un juego increíble de conducción, y cubre ese vacío que existía. Es un referente en el género.

GTM - Para conocer tus virtudes, debes conocer las de tu enemigo. Así que aquí va la pregunta polémica: ¿En qué supera GT5 a lo que ya hemos visto en Forza 3?

Son juegos distintos,exclusivos para distintas plataformas, por lo que compararlos es complicado.

GTM - Visos de un GT6 en el horizonte. ¿Significa esto que GT5 ha dejado algo en el tintero?

Todos los juegos son mejorables, aunque creo que GT5 no estará obsoleto en varios años.

GTM - Para acabar, en cinco palabras por qué debemos ahorrar para GT5 y no gastarnos el dinero antes en cualquier otro juego.

El mejor juego de conducción■

Saliendo de las ligas chicas



El pasaje de una subcultura conceptual y social, pese a una presunta masividad, hacia a la verdadera legitimación cultural no es una tarea sencilla. Ese transitar, esa histórica e injusta cadencia dificultosa es la que han vivido los video juegos a lo largo de su existencia

Sin embargo, hoy, en el año 2010, para cuando esté esto publicado será 2011, esos mismos videojuegos resultarán, por fin, un tópico más en el olimpo del conocimiento, una herramienta más de aprendizaje, una posmoderna salida laboral, un nuevo factor de análisis teórico-académico, un elemento en aumento para decir que "los videogames ya no son sólo cosa de niños".

Para mi sorpresa, finalizando este año paradigma en materia de VG, recibo una invitación que sobresalía entre tantos mails de prenseros que spamean obras de teatro abúlicas y libros incomprables: era para la EVA 2010, la Exposición de Videojuegos Argentina, cuyo lema –para sorpresa, de parabienes- rezaba "Saliendo de las ligas chicas", toda una expresión de voluntad, toda una muestra de fehaciente realidad.

La EVA 2010, en concreto, es el evento más importante de la industria local que se realiza en Argentina. Allí dieron cita todos los referentes del mercado, las pequeñas y medianas empresas productoras y, como destacado, además, tuvo la realización de una Ronda de Negocios de Videojuegos Internacional, una Game Business cuyo objetivo fue proponer la generación de nuevas oportunidades de negocios para las empresas locales junto a inversores internacionales.

Entre los destacados del EVA 2010, el evento que según mi criterio legitima una industria en ascenso, hubo empresas de todo tipo. Aquí algunos, sólo algunos de los tanto emprendimientos que sostienen la industria del VG en Sudamérica:

Axeso5.com

Desarrolladores del juego online Audition.

Contacto:
www.axeso5.com

Bunch of Heroes

Video juego de acción made in Argentina.

Contacto:
www.bunchofheroes.com

Codenix

Desarrolladores de juegos y consultores tecnológicos.

Contacto:
www.codenix.com

Da Vinci

Es la primera Escuela de Arte Multimedial de Argentina con título oficial matriculado.

+ DATA: Carreras de Diseño Multimedial, Diseño Gráfico, Diseño Web, Diseño de Videojue-



gos, Diseño de Cine de Animación, Diseño de Indumentaria, Analista de Sistemas y cursos varios de formación profesional.

Contacto:
www.escueladavinci.net

Goplok

Comunidad gamer latinoamericana que aglutina a jugadores de todas las plataformas.

Contacto:
www.goplok.com

HeavyBoat

Programadores de juegos en flash.

Contacto:
www.heavyboat.com

Image Campus

El Instituto de Medios Avanzados Gráficos y Electrónicos capacita a profesionales y empresas para el desarrollo de la industria.

+ DATA: Posee tres carreras con títulos oficiales (Técnico Superior en Desarrollo de Videojuegos, Técnico Superior en Diseño y Animación 3D y Realizador Integral de Dibujos Animados), sumado a una buena cantidad de cursos para iniciados y profesionales.

Contacto:
www.imagecampus.com.ar

[irrompibles]

La revista de videojuegos latinoamericana por excelencia. También tiene una poderosa comunidad online. A partir de Marzo 2011 regresa en su versión papel.

Contacto:
www.irrompibles.com.ar

Killabunnies

Desarrolladores de webgames argentinos.

Contacto:
www.killabunnies.com.ar

Nextive

Desarrolladores de aplicaciones para móviles y redes sociales. Sedes en San Francisco y Buenos Aires.

+ DATA: Buscan gente para trabajar con estas características “Creative, techy, fun, leader, plays well with others”.

Contacto:
www.nextive.com

Pudú Pudú

Estudio de animación argen-



tino que diseñan productos audiovisuales.

Contacto:
www.pudupuduestudio.com.ar

Regnum Online

El más importante MMORPG creado en Latinoamérica con miles de jugadores en todo el mundo. Es gratuito.

Contacto:
www.regnumonline.com.ar

Sónica

Escuela de música electrónica. Gran paso para la academización de lo digital.

Contacto
www.escuelasonica.com.ar

South Winds Games

Desde el año 2005, esta empresa radicada en Paraná, Entre Ríos (para que vean que el conocimiento es federal y no todo son las grandes capitales), se especializa en Juegos Casuales Descargables para las plataformas Windows, Mac, iPhone y Android.

Contacto:
www.southwindgames.com

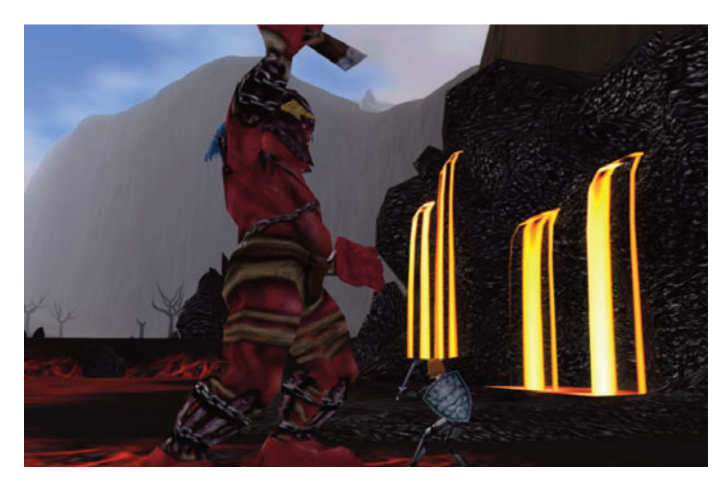
Vostu

Desarrolladores de juegos sociales para más de 20 millones de players de Brasil. Contienen 250 profesionales trabajando y 3 sedes en América (New York, Buenos Aires y Sao Paulo).

+ DATA: Buscan character designer, illustradores, UI designers, content leads y community managers para trabajar en sus filas.

Contacto:
www.vostu.com

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi





Games
Tribune
Magazine
cree en el arte,
si quieres que publiquemos tus
fan arts envialos a:
contacto@gamestribune.com


Los mejores simuladores
para PC

Los mejores simuladores para PC

Bueno chic@s, estamos a finales del año 2010, ya con una década del siglo XXI a nuestras espaldas, y parece que fue ayer cuando todos los medios de comunicación se hacían eco de la noticia del momento, el llamado "efecto 2000" que podía colapsar el mundo que conocemos

Nada más lejos de la realidad, afortunadamente no ocurrió nada, como era de esperar, y eso nos ha permitido vivir durante este decenio que termina los más grandes hitos en lo que a los videojuegos de coches se refiere, y más concretamente en el tremendo grado de simulación que hemos alcanzado, cotas impensables hace apenas 15 años. Porque juegos de coches ha habido siempre (bueno, siempre no claro está), pero juegos que intenten simular la realidad de un vehículo no tantos, hasta ahora. Y no cabe duda de que este salto adelante ha estado ayudado por el increíble aumento de prestaciones que los equipos actuales tienen respecto a un ordenador de hace apenas unos pocos años.

El paso adelante en estos diez años ha sido alucinante, tanto a nivel de programación de software como del hardware disponible para hacer más real la experiencia, ya que nuestros queridos volantes han pasado de ser meros juguetes que hacían girar las ruedas, a ser con unos potentes y súper reales elementos que todo buen racer debe tener en casa, y que nos transmiten de la mejor forma posible lo que el coche hace en cada momento, todo gracias al Force Feedback (FFB) o fuerza de retroalimentación. Porque si hay algo que podemos considerar como el alma máter de este tipo de juegos, los llamados simuladores, es la búsqueda máxima de realismo en todos los sentidos, desde los gráficos, el sonido, el comportamiento de los neumáticos, hasta el aire sobre el que los alerones sustentan el apoyo en curva del coche, y más y más y más. Así que en este punto, los amantes de los arcades pueden echarse a temblar.

Así, los aficionados a este tipo de juegos hemos podido experimentar un salto de calidad muy notable, desde los primeros juegos con un control ya más exigente que a lo que nos tenían acostumbrados hasta entonces (recordemos el primer gran Colin



Lejos de quedarse desfasados, hoy por hoy, el PC es la mejor plataforma que podemos encontrar para dar rienda suelta a lo mejor del género



McRae Rally de 1998) hasta las últimas virguerías que harían caerse sentados a los menos habituados a ver en la pantalla una representación casi 100% fidedigna de las carreras automovilísticas. Pero todo este camino tiene unos inicios.

Los orígenes

De este modo, el referente al que tenemos que echar mano si hablamos de simuladores es, sin duda, Grand Prix Legends (GPL) de Papyrus Design Group, presentado en 1998, que junto al F1 Challenge 99-02, un juego de Image Space Incorporated (ISI) que salió al mercado en 2003, son los dos primeros juegos que podemos considerar como simuladores puros. Y aunque el primero no obtuvo buenas ventas a pesar de ser un gran juego, el segundo llegó a ser, por aquel entonces, uno de los juegos más vendidos.

Este F1 Challenge fue uno de los primeros grandes juegos de carreras que intentaban simular al máximo la realidad de las pistas de competición en nuestros ordenadores, todo ello mediante un motor de físicas que controlaba casi 500 parámetros para cada vehículo, lo que junto a las más de 100 variables que era posible modificar en la puesta a punto de un coche (setup), lo convirtieron, desde su lanzamiento, en todo un éxito. Además de que fue el más usado por las principales y más importantes ligas "on line" hasta que llegó rFactor, su verdadero sucesor (lanzado por la misma compañía).

Ese desarrollo tecnológico del que os hablaba más arriba se nota sobre todo si nos centramos en los últimos 5 ó 6 años, ya que todos (o casi todos) los juegos anteriores aún presentan ese halo de "antiguo", F1 Challenge incluido. Marco este momento como punto de inicio de la nueva era en lo que a simulación en compatibles se refiere, porque en aquel momento veía la luz un juego que ha marcado muchísimo el devenir de los que llegarían después: estoy hablando de rFactor, que los que nos movemos en el mundillo tenemos como uno de más importantes juegos de todos lo que actualmente tenemos en el mercado, si no el que más, todo ello porque la columna vertebral de este juego (ya algo superado tecnológicamente hablando, todo hay que decirlo) es su fuerte y numerosísima comunidad, que tiene miles de ligas online a lo largo de todo el planeta, con carreras de todo tipo, incluidas algunas de



hasta 24 horas seguidas, ver para creer.

Los otros juegos que han dicho y dicen algo el mundillo son el GT Legends (GTL), las archiconocidas sagas GTR y Race, todos de los suecos de Simbin, y con varios addons oficiales posteriores de bastante éxito, o los más "artesanales" Live For Speed y netKar PRO, desarrollados por grupos de tres y una única persona respectivamente, pasando por el potente iRacing, último de esta estirpe, con un sistema de juego online "semiprofesional" que está teniendo gran éxito. Todo ello sin olvidarnos, eso sí, de un juego que aún a pesar de los años (recordemos que vio la luz en el año 2004) sigue siendo el referente sin parangón en la simulación de rallyes, el Richard Burns Rally. Luego os diré él porque aún no ha sido superado.
¿Queréis disfrutar sentados cómodamente en vuestra casa de lo que los simuladores actuales nos ofrecen? Pues vamos a echar un vistazo al panorama actual en el mundo videojueguil de los llamados simuladores de conducción. Pero os advierto que enganchan, y mucho, así que ya estáis avisados. Pasen y vean.

Actualmente, si nos centramos en PC, tenemos disponibles varios simuladores de bastante calidad, algunos más "puros" que otros, pero en todos podemos encontrar alguna razón que nos haga exprimirlo hasta la saciedad, porque aunque no todos tienen el mismo nivel general, eso está claro, pero cada uno ofrece algunas particularidades que lo hacen más atractivo frente al resto, dependiendo de nuestro objetivo al ponernos a los mandos de uno de estos juegos.

Algo importante que todos debéis de saber cuando hablamos de este tipo de juegos, al igual que otros como los RPG, por ejemplo, es saber que son los mods (del inglés modification). Se trata de añadidos en forma de coches y circuitos principalmente que le dan a estos juegos un valor añadido respecto al juego inicial, y que es uno de los pilares de todo simulador que se precie, porque un gran juego que carezca o tenga pocos mods disponibles, por bueno que sea, poco a poco irá perdiendo interés en favor de otros.

rFactor. El ABC de la simulación

Así, si queremos empezar en el mundillo desde cero hay que recomendar, de todas, todas, el excelente y extensísimo rFactor, uno de los primeros en la nueva era de los sims ya más modernos, heredero del excelente F1 Challenge 99-02 (no en vano es de la misma compañía, ISI), y que ofrece tal cantidad de contenido que difícilmente colmará nuestras expectativas a medio plazo. Además, es



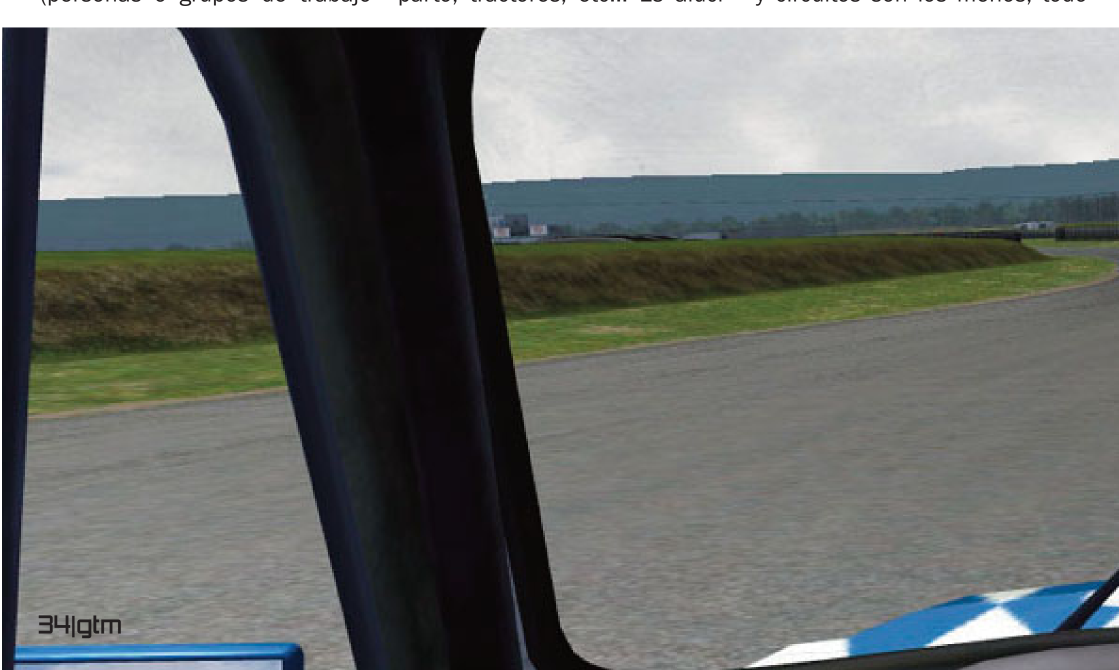
el que ofrece una comunidad más prolífica, con cientos de ligas sólo en España, y con miles en todo el mundo, que lo coronan, sin ningún género de duda, como el más jugado.

Pero, ¿qué nos ofrece este simulador que lo hace tan fecundo? Pues para empezar, que no es poco, mucha información sobre su instalación, ya sea de mods (modificaciones), circuitos, addons, etc, ya que en sus numerosas comunidades hay muchísima información sobre como acceder a este juego por primera vez, y esto es muy importante, ya que a veces la instalación de este tipo de juegos, con los ajustes del volante, la instalación de contenido, etc, se hace algo tediosa si no hay nadie que nos lo explique o, al menos, algún tipo de información a la que echar mano, y eso, cuando empiezas se agradece y mucho.

El rFactor es el juego de este tipo que más contenido tiene para instalarle, ya que una numerosísima comunidad de modders (personas o grupos de trabajo que se encargan de realizar coches, series de carreras, circuitos o addons de forma gratuita) llevan más de 5 años haciendo todo tipo de contenido. Así os puedo decir, sin temor a equivocarme, que este juego dispone de más de 500 mods y no menos de otros tantos circuitos disponibles, así que podéis imaginaros que con tal cantidad de contenido no vais a poder abarcar el juego en un tiempo muy, muy largo. De ahí el grandísimo éxito del rFactor, porque esta ingente cantidad de coches y circuitos combinados hacen que sea casi imposible repetirse y la variedad de los campeonatos que se realizan de forma online nunca se agota. Desde carreras como las 24 Horas de Le Mans, hasta divertidas pachangas con cualquier coche de los más habituales en nuestras calles, como un Peugeot 206 o un Honda Civic, coches y circuitos de rallye, mods de Fórmula 1 de muchísimas temporadas, coches GT, prototipos, las más simpáticas furgonetas de reparto, tractores, etc... Es alucinante la cantidad de coches que se le pueden añadir a este juego, pero no sólo acaba ahí la cosa, no.

Otra de las muchas bondades de rFactor es que es un juego que se puede disfrutar sin mayores problemas con un ordenador de gama media, así que los aficionados a las carreras no tendrán mayores problemas en este sentido. Gráficamente es notable, pero carece de elementos que han ido incorporando los juegos más modernos y que otorgan un aspecto más cuidado a los títulos, aunque aún cumple con nota. El sonido por su parte es muy bueno, aunque depende, como siempre, de la calidad de los mods, pero en general están a un buen nivel.

En rFactor hay contenido muy mejorable, la verdad, pero hay otra pequeña parte que tiene unos acabados espectaculares en todos los sentidos y poco tienen que envidiar a los más modernos juegos de este tipo, iRacing incluido, pero estos mods y circuitos son los menos, todo



hay que decirlo.

Otro de los pilares más importantes para que este juego sea el número uno es su modo online, que permiten carreras de hasta 104 pilotos en pista (siempre que el servidor y el circuito usado lo soporten claro) y tiene un funcionamiento muy suave y efectivo, con un uso de los recursos muy optimizado. Apenas con una conexión de 1 Mb / 320 Kbps podemos disfrutar de pleno de este juego, algo que no todos pueden decir. Yo he llegado a competir en carreras de casi 60 pilotos, de esto no todos los juegos pueden presumir.

El tan ansiado por los videojuegos binomio diversión/precio en rFactor encuentra la máxima expresión, nadie puede superar lo que ofrece este juego en comparación a lo que cuesta hacerse con él... los hay con mejores físicas, con mejores gráficos y con un Force Feedback mucho más trabajado, por ejemplo, pero no hay ninguno que ofrezca tanto por tan poco, eso seguro.

Y hago referencia al modo online porque es donde reside el gran potencial de los simuladores, ya que el modo offline no suele darnos muchas horas de diversión, al menos no nos ofrecen el comportamiento de unos rivales reales, que reaccionan a nuestras actuaciones de forma muy distinta a las lineales IAs del modo de un sólo jugador. Los piques en las carreras online son la verdadera esencia de estos juegos.

Simbin, una compañía a tener en cuenta

Otra compañía que ha sabido sacarle el jugo a este tipo de juegos ha sido Simbin, creadora del fantástico GT Legends (GTL) y las sagas GTR (con dos juegos) y Race (con los posteriores Race07, STCC, Volvo The Game, GTR Evolution y el más reciente Race On), que han tenido secuelas de bastante éxito como fueron, todos ellos muy buenos juegos, el GTR 2 y Race 07 un pasito más avanzados gráficamente que rFactor (de hecho usan su mismo motor gráfico pero algo más pulido), aunque con un control un tanto más sencillo, pero al que le añade la lluvia como el elemento estrella de la serie. Por su parte el GTL, que vio la luz en 2005, ha basado su éxito en "sólo" tener coches de los años 60 y 70, por lo que resulta ideal para los amantes de los clásicos, siendo muy parecido al rFactor en casi todo al usar su mismo motor gráfico y de físicas, aunque su modo online esté en la línea de los otros juegos de Simbin que no usan el mismo código multijugador que el rFactor.

Se trata de juegos muy extendidos en todo el mundo, con una comunidad bastante fuerte, con bastantes mods disponibles (los que más después de rFactor) y con una jugabilidad online bastante buena, pero no a la altura del rFactor, ya que no permite más que 25 jugadores al mismo tiempo. Tampoco la calidad del online es tan buena, lo que unido a su tacto un tanto más sencillo, hace que muchos jugadores se hayan decantado por el rFactor.
De hecho, la filosofía de este equipo de desarrollo es, como ellos mismo han dicho, "fácil de



conducir, difícil de dominar", por ello algunos acusan a estas series de ese puntito más "arcade" que lo que desearían para ser un simulador más puro, lo que a la vez le resta y le suma aficionados.

Su nivel gráfico es muy bueno, no al nivel del iRacing, pero superior al resto de simuladores actuales, lo que le hace bastante atractivo para empezar, pero si quieres ir más allá no te presentará un reto demasiado exigente, con lo que con el tiempo va perdiendo cierto interés. Así, resultará idóneo para los que no quieren demasiadas complicaciones, pero no es lo que buscarán los más puristas del género, desde luego.

La última y más esperada entrega del simulador de GT por excelencia será el GTR 3, que saldrá aproximadamente a finales de 2011. Esperemos que suponga un soplo de aire fresco a una serie de juegos muy atractiva pero bastante estancada desde hace tiempo. Renovarse o morir, porque ahora hay rivales en el mercado que hace tres o cuatro años no estaban y que han puesto las cosas muy duras, sobre todo a nivel de sensaciones al volante.



La llegada de iRacing

De hecho hace poco más de dos años, exactamente en agosto de 2008, se ponía a la venta iRacing, un nuevo juego que vendría de algún modo a revolucionar el panorama de los simuladores más avanzados, y todo ello derivado de un novedoso sistema de juego online "semiprofesional" apoyado por un sistema de servidores propios de gran calidad.



A estas alturas de partido nadie puede negar que el mejor simulador global en este momento sea iRacing.

Esto es bastante evidente. Para empezar, el diseño de los coches está hecho milimétricamente, y es que a pesar de no contar con un excesivo plantel de vehículos (de momento), el juego ofrece unos modelados y unas físicas de primera, ya que los diseños y comportamiento de cada coche han sido testados y aprobados por cada fabricante real, además de que en su diseño se emplean técnicas que permiten que cada coche tenga su homónimo en la pantalla casi con una exactitud del 100%. Todas la piezas del coche han sido medidas una a una para que el modelo virtual sea idéntico al modelo real. Sus sonidos provienen directamente del original, así como su comportamiento, basado en un sistema de físicas avanzadísimo que otorga a iRacing casi un 10 en este sentido. Y si a esto unimos unos circuitos escaneados a láser, que representan cada bache y cada curva de forma hi-



perrealista nos encontramos con un juego que va más allá, ya que nos trata de convertir en verdaderos pilotos, con una carrera virtual a nuestro alcance.

Cualquier jugador que tenga la oportunidad de disfrutar de este juego, ya desde un primer momento se da cuenta de que está ante algo diferente y que ofrece un plus respecto a la competencia, aunque realmente no tiene competencia en un sentido estricto de la palabra. No la tiene porque para empezar es un juego en el que no se puede jugar offline, para lanzarlo no existe un ejecutable .exe como tal, sino que requiere hacerlo desde la interfaz web de www.iRacing.com, esto ya es una novedad. Por lo tanto, conexión a internet obligada. No existen mods desarrollados por terceros como tales, no, aquí todo el contenido del juego está íntegramente desarrollado por la gente de iRacing, con lo cual nunca se pierde calidad en este sentido, al contrario, porque parece que cada nuevo coche o circuito que va apareciendo es mejor que lo visto anteriormente. Además todas las actualizaciones son automáticas, lo que lo hace muy sencillo para los menos expertos; el juego avisa y, ya se trate de contenido de pago o gratuito, basta con hacer un clic para que el juego se actualice.

Otro punto a su favor es que a cualquier hora podremos competir, ya sea en modo práctica, en calificaciones, en time trials o en carreras, ya que los servidores oficiales son parte del juego y aparte de su impresionante calidad, siempre están disponibles. Es un juego ideal en este sentido.

Por su parte hay un sistema de compartimentación según el nivel del piloto que lo hace adecuado a cada usuario, y aunque se trate de un simulador puro y duro, siempre adecuará nuestro nivel, medido a través de una serie de ratings que iremos generando desde nuestra primera carrera, a los rivales en pista, con lo cual la competencia en las carreras promete ser más ajustada que nunca. Así, tanto si eres novato como pro, tendrás unos rivales a la altura, de eso ya se encarga el juego de forma automática. Además no todos los coches sirven para competir en carreras desde un principio, ya que los más complicados sólo podrán ser usados en el momento en que nuestra licencia sea más y más alta. Todo ello intenta que cada jugador vaya adquiriendo un cierto nivel poco a poco, no sólo atendiendo a si es más rápido, si no sobre todo a su nivel de limpieza en pista, porque si este juego tiene un objetivo es el ser un piloto que en la medida de lo posible evite todo tipo de incidentes en las carreras. Con esto y un





poco de paciencia, en pocos meses ya podremos estar pilotando todos los coches en las series oficiales.

Además se pueden comprar derechos temporales sobre un servidor y gestionarnos nuestra propia partida en la que estos límites tan estrictos pasan a un segundo plano.

Pero todo esto tiene un precio, eso sí, porque en este juego todo o casi todo vale dinero, desde los coches y circuitos (aunque algunos salen gratis) o las hosteds que contratemos, además de una cuota mensual para poder competir online. El juego es mucho más caro que la competencia sí (ahora mismo el juego completo rondará los 400€, aparte de la cuota mensual), pero a cambio nos ofrece algo que los demás no pueden, y es el mejor y más completo sistema de servidores vistos hasta la fecha (ausentes de todo tipo de lag), además de un control de las carreras milimétrico que nos llevan un paso más allá en este mundo de los simuladores. Sin duda es lo más parecido a sentarse a los verdaderos mandos de un coche de carreras y sentir la adrenalina antes de ponerse en verde el semáforo. Las carreras online con este simulador son las mejores que podréis encontrar a día de hoy, y os puedo asegurar que la suavidad de las mismas es insuperable. Para ello tendremos un medidor automático de nuestro propio lag (calidad de la conexión) que nos echará del servidor si no llegamos al nivel mínimo exigible. Impresionante en todos los sentidos lo trabajado que está este juego, nada se les ha escapado a los programadores. Además, los mejores pilotos del mundo ganarán pruebas con algunos de los coches reales del juego en algún circuito de EE.UU., ¿qué más se puede pedir?

Así pues, lo mejor, la propia inmersión conduciendo y la veracidad de la carrera de piloto virtual que ofrece, así como la calidad de todo su apartado técnico, gráficos y sonido incluidos; lo peor, sin duda, el precio, ya que no es apto para todo los bolsillos.

Si nos vamos a los otros juegos "menores" que ahora mismo están en el mercado de PC y que merezcan la pena reseñar en este artículo por su indudable calidad, tenemos que hablar del Live For Speed, netKar PRO, Richard Burns Rally y un novísimo Kart Racing Pro.

No hace falta mucha gente para hacer algo grande

Para empezar, hablaremos del Live For Speed (LFS), juego que han desarrollado tres chicos holandeses (Scawen Roberts, Eric Bailey y Victor van Vlaardingen) y que presenta uno de los mejores motores de físicas de cuantos simuladores pululan por nuestros discos duros. Y es que la física de las gomas de este juego es casi perfecta, presentando un neumático realmente flexible, que es una característica que ningún otro juego de este tipo ha implementado, al menos de forma vi-

sual, porque en el LFS podemos ver desde reventones de las gomas hasta su deriva en los apoyos al tomar las curvas, sin duda, todo un detalle que en las repeticiones a cámara lenta hará la delicia de los más puristas, entre los que me incluyo. Otro de sus puntos fuertes frente a sus rivales es el uso de las manos del piloto virtual que tenemos delante, muy acertado y realista, sólo al alcance de la saga Race de Simbin. Este juego ya lleva tiempo en el mercado (2003), pero el carecer de licencias reales tanto de circuitos como de coches le ha lastrado mucho, además de que su desarrollo lleva un tiempo estancado (la última actualización -la S2 patch Z- salió a mediados de 2008), pero aún se sigue jugando mucho. El lanzamiento del Stage 3 (S3), que se supondría el último escalón de desarrollo del juego, lo relanzaría nuevamente, pero no se espera en un corto/mediano plazo. Es más, ni yo espero que la S3 vea la luz algún día, aunque no hay cosa que me gustaría más.
El juego presenta un nivel gráfico bastante aceptable para lo que estamos acostumbrados hoy en día, aunque adolece de unos sonidos muy poco realistas y con un cierto carácter enlatado que hoy en día no son admisibles por la calidad de sus competidores.
Por contra, el control de los coches es delicioso, como pocos juegos han sabido ofrecer. Además, su gran hándicap frente al rFactor, por poner el que más seguidores tiene, es que no hay mods para ampliar el espectro jugable del título (al menos de coches y/o circuitos), y esto es algo imprescindible a día de hoy, ya que los usuarios cada vez demandan más contenido y de mayor calidad que haga el juego más interesante.

Se trata, por tanto, de un muy buen juego que al parecer, por falta de medios, se ha dejado a medias.

Reduciendo aún más el círculo

Otro de los mejores juegos que actualmente se puede comprar es el netKar PRO (NKP), desarrollado, atentos, por una única persona, el italiano Stefano Casillo (fundador de Kunos Simulazioni), y que actualmente está en auge debido a algunas mejoras que las últimas actualizaciones nos han traído, como nuevos coches (y otros que están a punto de salir), así como la inminente llegada de la lluvia, en principio prevista para este mes y que le van a dar al juego un plus frente a sus rivales, dado que ningún simulador de PC, a excepción de los GTR/Race, tiene carreras con el firme mojado.

Además presenta unas físicas sobresalientes, en las que destacan sobre el resto un comportamiento de los neumáticos muy bueno, una frenada muy realista que lo hacen difícil de manejar al principio y una sensación de control de los vehículos muy ajustada e intuitiva que le hacen divertido como pocos. El juego en sí está principalmente enfocado a monoplazas, desde los F1600, F1800, ambos derivados de la Fórmula Ford (sin licencia), hasta los F2000 y FTarget, coches muy parecidos a los F3 actuales. El úl-





timo en incorporarse a la lista es el ficticio Fórmula KS2 (parecido a un GP2), uno de los mejores monoplazas jamás implementados en un juego. Como turismos ahora mismo sólo tiene un modelo, el Abarth 500 y está por llegar el Shelby Daytona en una próxima actualización que se espera con muchas ganas por la comunidad gamer que sigue este juego.

Por otra parte, los circuitos de serie son ficticios, pero están muy bien realizados y presentan numerosas variantes. Además los modders han ido sacando circuitos reales para el juego, con lo que ya vamos disponiendo de bastantes trazados para probar nuestras monturas.

Este juego parece que está empezando a coger vuelo y es una buena noticia, puesto que desde mi punto de vista promete bastante. Ofrece unas muy buenas sensaciones al volante, con unos gráficos notables y unos sonidos dentro de la media, pero está claro que en este tipo de juegos las físicas de los coches son las que marcan la diferencia, y aquí el NKP pisa fuerte.

Del asfalto a la tierra

Otro de los imprescindibles en cualquier ordenador debería de ser el juego de los que no son en circuitos, se trata del Richard Burns Rally (RBR), franquicia que se presentó en 2004 de la mano de Warthog, pero que a pesar de los años no ha sido superado aún por ningún otro simulador de rally. Este juego es, junto al iRacing (aunque no son comparables por su distinto enfoque), el que necesita de más horas de práctica para sacarle todo su jugo, que no es poco precisamente.

Yo he tenido el RBR casi siempre instalado en mi PC desde hace bastantes años y os puedo asegurar que aún no he dado con un juego de rallyes que ofrezca el grado de realismo en sus físicas que tiene este pedazo de simulador, porque la sensación de tracción de los coches es simplemente perfecta. El contravolante impresiona, así como el feeling en los numerosos tramos que ofrece el juego, todos ellos ambientados en localizaciones reales. Además, es un juego que a pesar de que tiene un aspecto gráfico de un lejano 2004 (con lo que ello supone a nivel de texturizado y demás) alcanza un increíble nivel artístico en el diseño de las pistas, por lo que en este apartado cumple sobradamente, aunque ya se le ve antiguo. La sensación de ir realmente con un coche de rally por el medio de un camino rural en alguna parte del mundo es muy acertada, y los modders ya se han ido encargado de añadir al juego más y más contenido, tanto coches como nuevos

tramos, lo que ha ido alargando la vida del RBR de forma continua. Así, pocos coches de rallye de los últimos tiempos se nos escapará de pilotar en este juego.

Por otra parte, el juego en principio carece de modo online, pero algunos mods (como el llamado 'plugin checo') le han implementado una especie de modo online donde el desarrollo de las carreras le acerca más a la realidad de los rallyes, presentando una tabla de tiempos a posteriori de la disputa del tramo, con lo que se pueden comparar con la de otros jugadores. Hay verdaderos máquinas en este juego, donde el nivel requerido de los pilotos para hacer buenos tiempos habla a su favor en lo que a calidad de las físicas se refiere. No hay otro juego donde un piloto necesite estar con los sentidos al 120% como en este, por lo que sólo es aconsejable para verdaderos amantes de la simulación más pura. Es un juego difícil pero muy, muy gratificante, al más puro estilo iRacing.

Aquí no hay ni WRC ni DiRT que valga, al lado del RBR son simples arcades de toda la vida, ni más ni menos.

Ya iba a ir terminando este artículo sin hablar de ningún otro juego que mereciese demasiado la pena como simulador de conducción (como veis no abundan), ya que ahora mismo no hay más donde rascar, pero hace unos cuantos días me dio por comprar el Kart Racing Pro, un nuevo juego de PiBoSo (creador del maravilloso GP Bikes'), aún en su primera beta y con numerosos bugs que corregir, pero con un motor de físicas que ya nos deja entrever bastantes cosas.

Después de casi dos semanas jugando casi diariamente os puedo hablar ya con más criterio,



y no me voy a pasar si os digo que estamos ante algo grande, muy grande, un proyecto de esos que van a marcar época, puesto que a su modo, ofrece un feeling del estilo del RBR, un juego donde hay que estar súper concentrado en llevar el kart a toda mecha y trazando exactamente por el sitio, con unas sensaciones brutales, vamos, un juegazo con todas las de la ley, porque el grado de realismo que ofrece es impresionante. Lo mejor que ofrece este juego es su capacidad de inmersión al volante del kart. Tal como en la realidad, no tardaréis muchas vueltas en sentiros literalmente agotados ante la exigencia de estos pequeños bólidos. Eso sí, permite piques antológicos con vuestros amigos, así que no dejéis de probar la demo del juego porque os aseguro que os va a encantar.

El presente y el futuro

Y ya para terminar, ¿qué podemos esperar este año en el mundo de los simuladores de PC? De cara al futuro más cercano, rFactor 2 y GTR 3 se espera que salgan durante este 2011, en el primer y último trimestre respectivamente, así que veremos con que nos sorprenden estas nuevas entregas, pero estoy bastante seguro de que el nuevo juego de ISI va a ser un nuevo referente en su género -con permiso de iRacing y su continuo crecimiento- como lo ha sido hasta hace poco su antecesor y lo fue en su día el F1 Challenge.

También sería muy bueno que el nuevo lanzamiento de la saga GTR de Simbin les pudiera poner las cosas difíciles a los mejores juegos, eso nos vendría de perlas, porque ya todos sabemos que cuanto mejores sean los simuladores que vayan saliendo más tendrán que esforzarse las compañías a la hora de plantearse nuevos retos.

Yo quiero ser el nuevo Vettel en mi propia casa

Vale, toda esta chapa que os he dado está muy bonita, pero ahora llega un punto donde ya tenemos que empezar rascarnos el bolsillo, ¿a que ya no mola tanto?, nada, nada, que esto es un no parar, pero con final feliz, eso sí.

Bien, ya tenemos elegido o

elegidos los juegos a los que vamos de dedicarnos por un tiempo (yo los tengo todos... je,je,je), pero... ¿qué hace falta para disfrutar realmente de uno de estos simuladores?

Pues bien, hay gente que se conforma con el teclado, o como mucho con un gamepad, craso error, ya que de este modo no se puede disfrutar ni del 1% de lo que se haría con un buen volante. Así que ya sabéis, un volante decente es imprescindible, sí o sí, por favor huir de los Thrustmaster, Saitek, Genius, NGS y similares que adornan las cajas con el calvo de turno y con nombres tipo super mega force feedback, son auténticos truños de hardware que apenas mejorarán la experiencia sobre un pad.

Para empezar a hablar del sistema ideal que todo buen aficionado a los simuladores debería tener en su casa, tendríamos que disponer de uno cuyo protagonismo se lo llevaran los tres monitores (en mi caso dispongo de tres HP de 24"), para tener visión lateral, muy de agradecer en este tipo de juegos (sobre todo para los adelantamientos), pero hacerse con tres monitores al mismo tiempo no está al alcance de muchos. Este es el elemento estrella en los foros de las distintas comunidades, que muchos ansían pero que no todos poseen. Así que con un buen monitor de al menos 22-24" ya podemos darnos con un canto en los dientes. También es imprescindible una ordenador de gama media-alta (de entre 700 y 1000€) que incorpore una buena tarjeta gráfica (para sistemas multimonitor se hacen necesarias soluciones duales) y un volante, pieza imprescindible para disfrutar de verdad de estos juegos, como ya os he comentado, a la altura de las circunstancias y siempre con FFB.

Para ellos no podemos recomendaros otra cosa que no sea un Logitech o un Fanatec, ahora mismo las dos mejores opciones del mercado por precio/calidad. También se hace bastante importante un playseat (una especie de asiento de carreras como el de la foto de abajo) donde acomodarnos para disputar las carreras, porque si no disponemos de un buen asiento nuestra espalda nos lo va a hacer pagar. Este sistema es ideal para tener nuestro entorno de juegos siempre a punto, pero no es imprescindible, la verdad, aunque sí muy recomendable.



No me puedo imaginar a nadie jugando al iRacing con un pad sentado en una silla de cocina, por poner un ejemplo, sería un sacrilegio.

Resumiendo, con un equipo de unos 800€, un sistema de tres pantallas de otros 600€, un playseat de uno 350€ y un volante de aproximadamente 250€, nos podremos montar en casita un verdadero cockpit de competición para disfrutar como nunca os podréis imaginar.

¡Hay que ir ahorrando!

Si tenemos el suficiente tiempo y dinero para invertir en este hobby (que no es nada caro, la verdad, puesto que un sistema de este tipo se monta en bastante tiempo) podéis empezar vuestra carrera de piloto virtual a lo grande, dedicando tiempo a entrenar y ajustar los vehículos como una parte esencial del camino hacia el éxito, pero no lo vais a tener nada fácil, ya que hay verdaderos monstruos del pilotaje por ahí sueltos. En este punto será vuestra habilidad, nivel de compromiso y capacidad de mejora los que van a marcar en que parte de la parrilla estaréis.

Estáis ante la oportunidad de vuestra vida para demostrar de que sois capaces... ¿llegaréis algún día a estar en lo más alto del podio?

TEXTO:
TOMÁS DE LA FUENTE



GTM te desea



Feliz Navidad



VGA y la presencia sin contenido

Con motivo de unos Videogames Awards descafeinados, los chicos de Blade FM nos traen un artículo sobre la poca calidad del contenido distribuido por las compañías con el mero motivo de aparecer en los medios.

Hoy en día seguir la actualidad del mundo de los videojuegos es muy diferente a como se hacía antes. Cuando internet aún no estaba tan implementado, uno tenía que recurrir a revistas, cintas VHS promocionales y discos de demos para seguir la pista a los juegos más esperados. Ahora, y con la red de redes sacando humo a cada segundo, las compañías nos bombardean con constantes anuncios de sus juegos, dando cada vez una pizca de información que sólo con el tiempo y muchas nuevas noticias completarán el mosaico de lo que de verdad trata cada pieza de software.

Por si los escuetos documentos animados no fueran motivo de decepción, los secretos que revelaban los vídeos ya se conocían días antes

Todo esto que hemos dicho lo queremos enlazar con los anuncios y world premieres de los premios VGA, que aunque han mostrado al mundo nuevos proyectos, lo han hecho un poco por la puerta de atrás, y asomando tímidamente la cabeza. Vamos, que hay que htener coraje para llamar tráilers al conjunto de los vídeos que se enseñaron en la gala, ya que enseñaban muy poco de la realidad de los juegos.

Por si los escuetos documentos animados no fueran ya motivo de decepción, los secretos que revelaban los vídeos ya habían aparecido días antes por las webs especializadas en forma de rumores. De hecho, últimamente hay tantos rumores que acaban siendo verdad que cuesta creer que no haya ninguna mano de la industria que filtre dicha información. ¿Será una estrategia para crear expectación y aumentar la presencia de un juego? ¿Será para dar soporte a un evento? Si se da el caso, ya os decimos que

probablemente sea más por lo primero que por lo segundo...

Lo cierto es que tal y como se mueve ahora la información, todo pierde emoción. Los tráilers que se basaban en alguna gran sorpresa o momento épico —como el de la presentación del nuevo campo de batalla de Mass Effect 3— para nosotros perdían mucha fuerza después de la incesante llegada de imágenes de los teasers y los constantes rumores que se generaban sobre ellos. Un buen ejemplo de ello es el anuncio de Kratos como personaje del nuevo Mortal Kombat, que ya se sabía horas antes y que no impactó como podría haber hecho si el secreto se hubiera mantenido hasta su anuncio en la gala.

Analizando un poco todo lo mostrado en la gala de Spike TV, no nos cuesta mucho calificar al tráiler de Portal 2 como uno de los peores de la gala: nula información y también nula emoción. Otros juegos que no mostraron mucho acerca de su gameplay fueron Resistance 3, volviendo a recurrir a escenas grabadas con

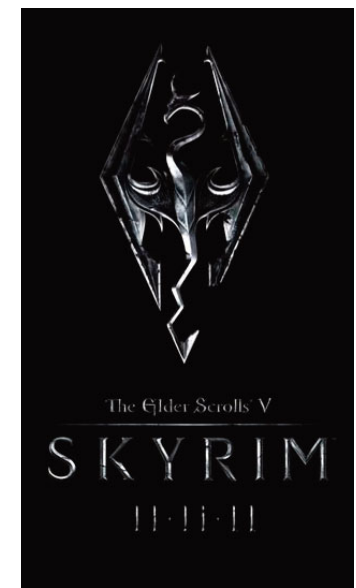
¿ Acaso sucede que importa más la publicidad en sí que el mensaje que transmiten? Todos sabemos la respuesta

actores durante la práctica totalidad del documento visual para darse a conocer, Skyrim, también conocido como The Elder Scrolls 5, que no dejó entrever nada de su jugabilidad, o Forza 4, que podemos meter en el mismo saco que el anterior. Al menos los dos últimos fueron gratas sorpresas, ya que no había rumorología fundada acerca de ellos en toda la red.

Pero no todo son malas impresiones, ya que también ha habido grandes tráilers. El vídeo de Batman: Arkham City ha sabido mantenernos en tensión durante el tiempo que duraba la pieza, y también nos ha aportado nueva información, que siempre es de agradecer. Otra grata sorpresa: Prototype 2, que culminaba la misteriosa campaña viral "Murder your maker" y que no sólo daba una pequeña desgutación de la história, como debe ser. Además, también dejaba ver algunos detalles de su jugabilidad completamente pasada de vueltas.

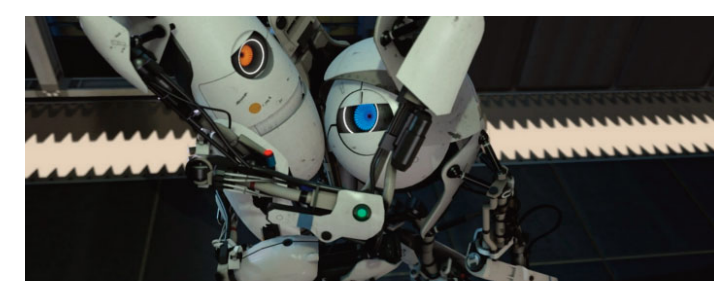
Debemos remarcar que la crítica no va dirigida a los tráilers, sino al hecho de que estos tráilers ya están gastados antes de su emisión oficial. ¿Acaso sucede simplemente que importa más la publicidad en sí que el mensaje que transmiten? No contestéis, todos sabemos la respuesta.

Deberíamos hacer todos juntos una simple reivindicación: por un mundo de los videojuegos sin ansia. Disfrutemos lo que tenemos y no seamos víctimas de un hype que ya no sólo actúa en los juegos, sino que convive con nosotros. Creemos que se debería remarcar mucho este aspecto, ya que no han sido pocas las ocasiones en las que un juego ha sido crucificado por no llegar a cumplir las expectativas que se habían generado de él.



TES5 en los VGA: Un bonito dragón, fecha y poco más

A todas las compañías del mundo de los videojuegos: tened cuidado, porque cuando juegas con un arma de doble filo, puedes llegar a cortarte.



Por: Kickman
Marc Pla

blade-fm.com



GTM Opina...

El PC: Historia de una eutanasia fallida



Miguel Arán González
Redactor de Games Tribune

Este es sin lugar a dudas uno de esos artículos de los que hace tiempo que quieres escribir y nunca encuentras el momento. Y es que el problema del PC como plataforma de juegos no es un asunto de rabiosa actualidad, ha sido una agonía lenta en la que ha pasado de lo más alto a caer casi en el ostracismo para la mayor parte de la comunidad jugona.

Todos sabemos cuando comenzó la época dorada del PC, en un tiempo en el que las consolas eran artefactos bastante inusuales y el 3D no era más que un sueño para el futuro, pero es más complicado calcular el comienzo de su declive.Así que lo vamos a fijar simbólicamente en el 2002, coincidiendo con el lanzamiento de la primera Xbox, que como ya imaginareis también interpreta un papel en esta tragedia.

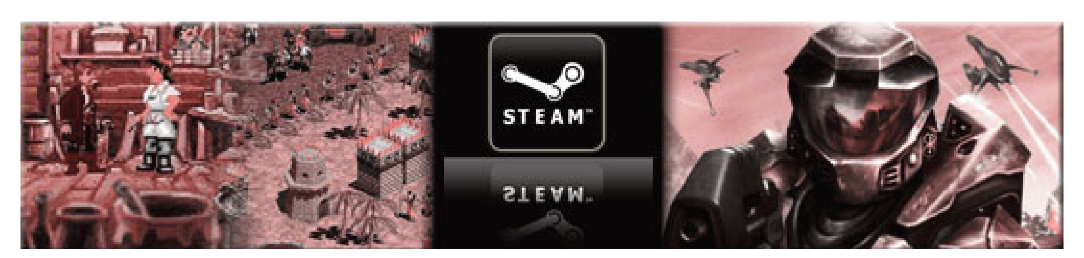
Antes de continuar debo dejar claro que no estoy afirmando que el PC actualmente este muriendo. Solo digo que, comparativamente al crecimiento que se ha dado en consolas, ha perdido gran parte de su peso específico y solo algunos títulos exclusivos y potentes nos recuerdan a una época mejor.

Como es lógico, y una pequeña parte de la culpa de todo esto la tiene Microsoft. Cuando sacó Xbox tomó el timón de su entorno de desarrolladores a golpe de talonario. Su intención: Un doble juego consistente en llevar varios desarrollos en exclusiva a Xbox y luego sacar alguno en PC , en parte para evitar la tendencia hacia los SO gratuitos obligando a los jugones a pasar por el aro de DirectX. En cualquier caso lo que llegaba a PC eran las migajas de lo que aparecía en consola.

Pero culpar solo a Microsoft sería injusto, ya que hay 2 culpables mucho más decisivos en este cruel crimen: La codicia y los propios jugadores.

La codicia de algunas compañías. Desarrollar para consola tiene sus ventajas. A nivel de programación es más sencillo al ser un sistema cerrado. Más tarde llegarían los DLCs. En PC los parches siempre habían sido gratis, incluso los que introducían nuevo contenido. Era una manera de premiar a los jugadores por el éxito comercial del juego. Pero en consolas no había tradición ni precedentes, y ante eso pudieron cobrar por ello sin que se les cayera la cara de vergüenza.

Y aquí llegan los otros grandes culpables: Los jugadores. Es triste que fueran ellos mismos los forjadores de la "Leyenda Negra" del PC (Incompatibilidades, instalaciones infinitas, problemas de hardware...etc). Pero son también ellos los que han consentido este atropello: Juegos a 70€, DLCs abusivos, cuotas para jugar online (y no hablo de MMOs)...etc. No hay más que comparar todo ello con las condiciones que ofrece el PC como plataforma. Además de ser el último bastión de la comunidad "modder" y los desarrolladores indie que son los que mas frescura aportan a la industria. Por todo eso y mucho más, el PC se merece mucho más volumen de negocio del que maneja. El PC siempre ha sido una alternativa justa, y gracias a Steam, esto cada vez está quedando más en evidencia. En ese sentido, el futuro es esperanzador.



Los Oscars de los videojuegos...



La pasada noche del 11 de Diciembre tuve la ocasión de ver en directo, pese a todas las pegas que puso su emisora para que no se viera fuera de Estados Unidos, la gala de los Video Game Awards, los premios a los mejores videojuegos del año que otorga la siempre amena SpikeTV

Antes de nada, no, este no pretende ser uno de esos articulillos que se dedican a renegar y a meterse con la lista de candidatos y sus grandes ausencias... En estas cosas, como en cualquier otra entrega de premios, nunca nadie acaba de estar contento, lo de que por si ya es uno de los atractivos de estas galas. Ni tampoco pretendo opinar sobre el fallo del jurado; y es que al fin y al cabo, cuando estoy escribiendo estas líneas apenas han pasado unos días desde la entrega, pero para cuando leáis este articulo, posiblemente han pasado varias semanas y el tema ha perdido ya todo interés.

No, no quiero hacer referencia a nada de eso. Tan solo quería compartir con vosotros la sensación de orgullo y satisfacción que me propinó ser testigo de susodicha gala. Porque gracias a ella me di cuenta una vez más que por fin, poco a poco, estamos consiguiendo el propósito por el que llevamos tantos años luchando, la normalización de los videojuegos como lo que son: una afición más, un arte o una industria como prefiráis llamarlo, al mismo nivel que mundos como el del cine, la literatura o la música.

Sí, es cierto. Ver a Gabe Newell luciendo palmito no tiene el mismo glamour que cuando lo hace Scarlett Johanson. Pero me puede valer de ejemplo

Porque la ceremonia de los VGA sería más divertida para unos y más aburrida para otros, pero al fin y al cabo tenía todo lo que ha de tener una gala de estas características que se precie. Como es, principalmente, el bache siempre más complicado de sortear, el de los patrocinadores; por no hablar como no, del de un medio de comunicación que demuestre la suficiente confianza en el proyecto brindando sus medios y recursos a la causa.

En la gala de Spike TV otra cosa quizás no, pero se notaba que había dinero, mucho dinero; una inversión millonaria que no se dedica a cualquier entrega de premios del montón. Esta se vio correspondida con oleadas de anuncios cada pocos minutos, pero lo mejor del caso es que estos no eran estrictamente hablando sobre videojuegos... lo que nos demuestra que no pocos empresarios vuelven a confiar en los



videojuegos como valor de inversión seguro.

Dinero que se traducía en un enorme despliegue de medios técnicos, de un escenario espectacular con recursos visuales que no dudéis no tardaran en utilizar otras galas como los Oscar, y de un presentador que nunca decepciona como es el enorme Neil Patrick Harris.
Un presentador a la altura de las circunstancias, que protagonizó algunos de los momentos más memorables de la noche, los cuales por cierto no tenían demasiado que envidiar a los mejores momentos de las galas de premios más famosas del mundo.

Pero lo que más me sorprendió no fue en el fondo nada de esto… Sino algo completamente diferente y que siempre suponen los prolegómenos a cualquiera de estas suntuosas galas: el equivalente a la alfombra roja, en este caso azul, por el que iban desfilando todas las estrellas del mundillo para responder a los periodistas, hacerse la foto y saludar a los fans.

Sí, vale, es cierto que ver luciendo palmito a Gabe Newell no tiene el mismo glamour que Scarlett Johansson por poner un ejemplo, pero creo que entenderéis lo que quiero venir a decir. Ver a un público entregado, por reducido que fuera, gritando y alabando cual histéricas fans a todos los entes reconocidos del mundillo que iban pasando por ahí, es algo que jamás creí llegar a ver… Y seguro que todos esos impresionados diseñadores y programadores pueden afirmar lo propio. Han pasado de ser frikis piojosos a casi estrellas del rock.

Vamos, que a ojos de cualquier inocente espectador de SpikeTV aquella noche, los videojuegos eran una muestra más de nuestra vida cotidiana, una forma más del extenso abanico de posibilidades de ocio a los que tenemos acceso… ¿Qué se hacen galas de premios días sí y día también premiando libros, discos y películas? Pues ahora también con los videojuegos.

Lo se, soy un pesado, porque siempre acabo diciendo lo mismo, pero creo a pies juntillas que son esta clase de reconocimientos los que hay que celebrar. Porque por desgracia, y lo sabemos muy bien, sigue habiendo un sector muy predomi-



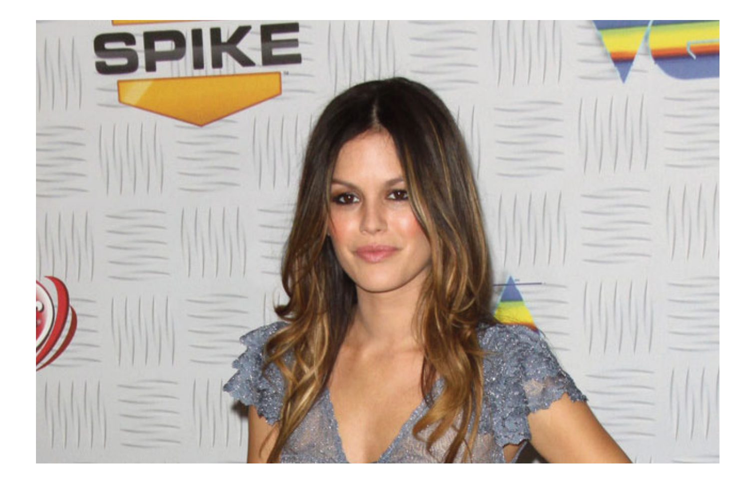
nante en nuestra sociedad que sigue pensando que nuestra afición favorita no es más que un pasatiempo para críos. Una industria que mueve miles de millones en inversiones, miles de puestos de trabajo y millones de aficionados alrededor del mundo es cualquier cosa menos un juego de niños. Y de la que se hace una gala tan ostentosa para celebrar los mejores del año, muchísimo menos.

Son prejuicios, desde luego, y los hay y seguirá habiendo durante años, pero fiestas como la de los VGA me confirman que estamos consiguiendo algo.No solo eso, las nominaciones a videojuegos en premios de renombre internacional como los BAFTA, las entregas de títulos honoríficos a nivel gubernamental a diseñadores de videojuegos por su aportación a la historia o incluso la proliferación de medios especializados de tanta calidad como éste que manchan siempre nuestros artículos, son los que consiguen que poco a poco, los videojuegos puedan normalizarse como lo que son, y que puede que con el tiempo consigan erradicar estereotipos, prejuicios y demás monsergas.

Sí señores, los Video Game Awards me llenaron de orgullo y me hicieron pensar todo esto, aunque lleve tiempo afirmándolo por todas las plataformas en las que se atreven a darme voz.

¿Llegaremos a ver algún día al mencionado Gabe Newell subir a un escenario en hora de máxima audiencia a recoger un galardón conmocionado por la emoción y las lágrimas? Una imagen grotesca, puede, pero solo el tiempo lo dirá... Aunque me temo que una vez más, el tiempo volverá a darnos la razón.

MARC ROLLÁN
FUNSPOT
GAME OVER




Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com


JERK
www.gamestribune.com

games Tribune Magazine



n nuestra web!





Mass Effect 3

" La Tierra está ardiendo"

La pasada edición de los Video Game Awards 2010 fue el lugar elegido por EA y BioWare para anunciar de manera oficial Mass Effect 3, la última entrega de una de las sagas más importantes de la generación.

Fue la propia BioWare la encargada de caldear el ambiente semanas antes del anuncio con la publicación de un teaser y varias imágenes en las que ofrecían pistas sobre su nuevo trabajo. Imágenes que llevaron a los fans de la compañía a elaborar sus propias teorías, llegando incluso a especularse con un título con modo multijugador, del que hablaremos más adelante. Mass Effect 3 ocupaba todas las quinielas y así ha sido.

Primer tráiler

El tráiler de presentación confirmaba uno de los rumores acerca del argumento: Mass Effect 3 tendrá lugar en la Tierra. Y es que los Segadores, tras recorrerse medio universo luchando con el Comandante Shepard, han encontrado la Tierra y están apunto de destruirla.

En el vídeo pudimos ver a un soldado en lo alto del Big Ben defiendo su posición de estas terribles máquinas y pronunciando una frase que resume la situación: "Si Shepard no trae ayuda pronto... No habrá una Tierra que salvar".

Esta nueva aventura promete añadir un toque emocional más fuerte que el de anteriores entregas gracias a que el lugar elegido para ambientarla afecta directamente a Shepard y su actual equipo.

¿Multijugador?

Mucho se ha hablado sobre la posibilidad de que incluyese un Modo Multijugador con un sistema de niveles similar al de Call of Duty, pero un miembro de la compañía ha zanjado el tema asegurando que Mass Effect 3 será un título Single-Player.

En la segunda entrega la acción predominaba ante el rol, y en caso de que finalmente se con-

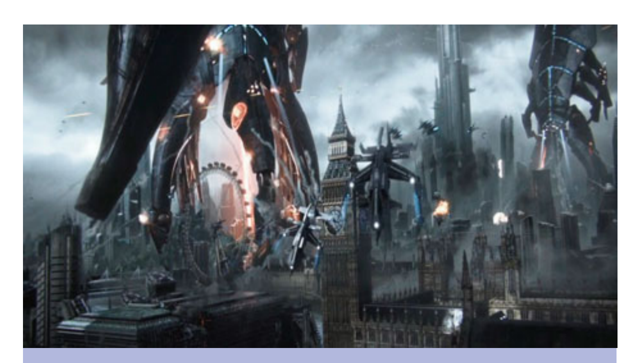
Mass Effect 3 será un título para un jugador, según un miembro de la compañía

firme la inclusión de un Modo Multijugador online, Mass Effect 3 se alejaría aún más del género RPG, a no ser que se trate de un Modo Cooperativo.

Épico

Si por algo se caracteriza Mass Effect es por ser una de las franquicias más épicas que pueden encontrarse a día de hoy, ya sea por su argumento, su combinación de acción y rol o por las dos cosas, pero lo que es seguro es que BioWare querrá echar el resto para dar el mejor final posible a una de sus sagas más importantes.

En las navidades de 2011 podremos comenzar la última aventura del Comandante Shepard, la cual llegará por primera vez de forma simultánea a PC, Xbox 360 y PlayStation 3.



Londres es una de las ciudades arrasadas por los Segadores en Mass Effect 3. Tendremos que formar un nuevo equipo para acabar con ellos

Valoración:

La última aventura de Shepard nos llevará a la Tierra, donde los Segadores han lanzado un ataque con el objetivo de eliminar a la humanidad. El Comandante y su equipo serán los encargados de evitarlo.

Ha sido uno de los anuncios más importantes del año y uno de los más esperados por parte de los usuarios. Mass Effect 3 pondrá punto y final a una franquicia que se ha convertido en uno de los referentes de la actual generación y que ha hecho que BioWare despunte aún más como estudio.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS



Batman: Arkham City

Camino a Gotham City

Decimos adiós al psiquiátrico Arkham para adentrarnos en Gotham, una ciudad controlada por el crimen organizado y en la que Batman tendrá que hacer frente a sus peores enemigos y a su secreto mejor guardado.

Rocksteady demostró en el verano de 2009 que si las cosas se hacen con tiempo salen bien, y así paso con Batman: Arkham Asylum. El tirón de la película El Caballero Oscuro hizo que la Warner Bros. quisiera lanzar cuanto antes un nuevo videojuego del personaje creado por Bob Kane, pero la distribuidora accedió a prolongar su tiempo de desarrollo y ese fue el resultado: el mejor juego de superhéroes jamás creado y una compañía que pasó “de la nada a Batman: Arkham Asylum”, como ellos mismos dicen.

Escenario

Abandonamos ese tenebroso y oscuro lugar que es el psiquiátrico Arkham para adentrarnos en Gotham, una ciudad controlada por el crimen organizado y cuya única esperanza reside en el hombre murciélago. Pasamos de un escenario cerrado a una urbe abierta que ofrecerá libertad de movimientos, quizá no tanto como en un título sandbox, pero sí mayor que la vista en la primera entrega.

El cambio a un entorno mayor afecta al desarrollo de la trama, pues combina una historia lineal con objetivos secundarios. De esta forma podríamos elegir entre varias misiones repartidas por el mapa, además de las que correspondan a la trama principal.

Villanos

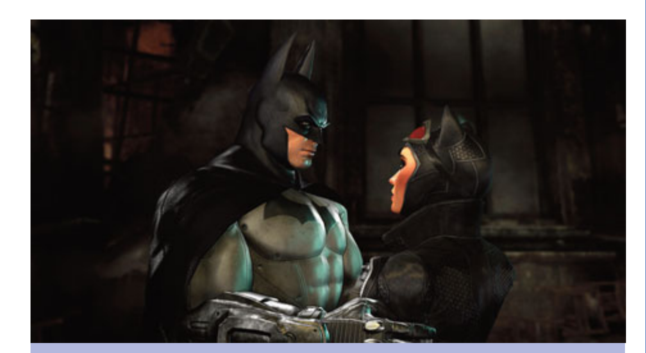
El Joker y Harley Quinn repiten papel en la secuela, pero no son los únicos que pondrán en problemas al hombre murciélago, pues se ha confirmado la presencia de más villanos. Harvey Dent, conocido en los ambientes como Dos Caras, hará acto de presencia en la trama de Arkham City, aunque no se ha detallado si será un secundario más o tendrá un papel más importante.

Hugo Strange será el mayor enemigo de Batman en esta nueva entrega

Enigma tendrá un papel más importante que en la primera entrega, pues Rocksteady está trabajando en una experiencia más profunda que los puzzles y desafíos ya vistos en el asilo Arkham.

Una de las grandes incorporaciones es la de Catwoman. El personaje de DC Comics tendrá una relación especial con Batman a lo largo del juego, pues pese a que ella ha infringido la ley varias veces el Caballero Oscuro cree que todavía puede salvarse.

Pero el que posiblemente sea el supervillano en Arkham City es el profesor Hugo Strange. Y decimos supervillano porque es el único que conoce el gran secreto del hombre murciélago, su identidad.



Nuestro superhéroe tendrá una relación especial con Catwoman, pues ésta cambiará de bando constantemente a lo largo del juego

Valoración:

Arkham Asylum fue toda una sorpresa que ha convertido a Rocksteady en uno de los estudios revelación y a Arkham City en uno de los títulos más esperados del 2011. Su nuevo escenario, la ciudad de Gotham, promete dar más libertad al jugador con la inclusión de misiones secundarias repartidas por el mapa, además de los nuevos movimientos que podrá realizar Batman para desplazarse por la ciudad.

La inclusión de nuevos enemigos, como Dos Caras y Hugo Strange, ofrecerá una historia más rica que la de su antecesor.

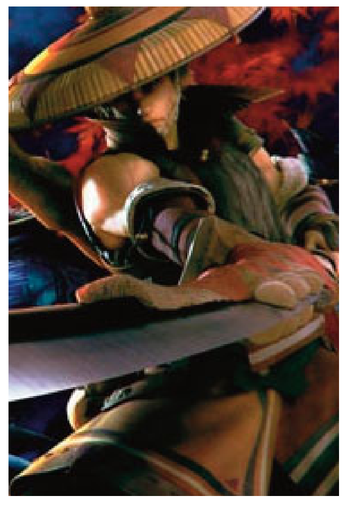
Batman: Arkham City estará disponible a finales de 2011.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Monster Hunter 3rd

La cacería vuelve a comenzar

Profundo, complicado, retante y apasionante. Así ha sido mi experiencia con las anteriores entregas de Monster Hunter en PSP y así espero que sea la siguiente. Un título continuista que mejora en todos sus aspectos.



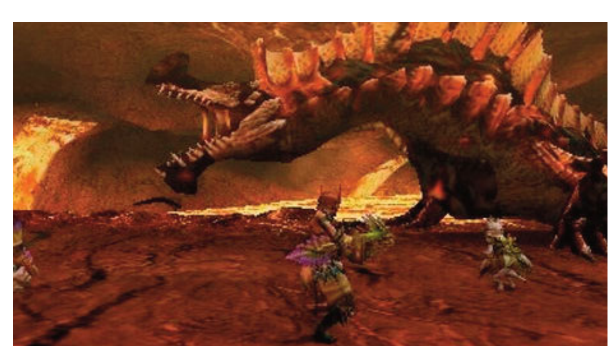
La fórmula será exactamente la misma: hasta cuatro guerreros adentrándose en diferentes localizaciones para destrozar al monstruo de turno. El paso por la consola de Nintendo, el trabajo con la versión online de Xbox360 y la longevidad de la saga son escalones que han ayudado mucho a que esta tercera entrega pinte tan bien. La mayoría de las promesas van orientadas a pulir asuntos como la IA de los felynes, además de dejarnos llevar un par de ellos cuando juguemos con otro amigo para poder completar el grupo de cuatro, algo muy de agradecer, no siempre podemos contar con otros tres colegas. También estarán más claras las zonas de las áreas donde podremos interactuar y se ha facilitado la labor de la pesca, además de permitirnos llevar una bolsa adicional para poder diferenciar los objetos de misión de los propios del inventario.

La nueva entrega de Monster Hunter, que está arrasando en Japón de una manera bestial, cambia su ambientación para volverse más oriental (con un estilo precioso, todo sea dicho) llevándonos a zonas ya conocidas de









El diseño de todo es sobresaliente y personalísimo. Todo un fenómeno en Japón que cuenta con muchos seguidores aquí

anteriores juegos (volcá, bosque...) aunque totalmente modificadas y mucho más grandes; de todas formas no esperéis fases de agua como en el de Wii, aunque sí muchos de los monstruos allí aparecidos. También regresan los tipos tradicionales de armas aunque con nuevos ataques y un online que hará las delicias de los fans, aunque esto último, como ya suele ser habitual, no me lo acabo de creer hasta que el juego no esté en mis manos.

Técnicamente es sobresaliente y, sinceramente, esto no es ningún port, es un juego creado y preparado para PSP con lo que el merito es mayor. Desde el pueblo de Yucumo pasando por los monstruos y las armas todo brilla a muy buen nivel. Si te han gustado los anteriores, lo estarás deseando tanto como yo, aunque ojito, porque no podrás exportar a tu personaje ya que éste es un título independiente, aunque sí que obtendrás bonificaciones al hacerlo. La única pega, como siempre, es que la PSP no tenga un segundo stick

Valoración:

Una nueva entrega muy apetecible, pule muchos defectos e incorpora suficientes novedades como para que apetezca volver a salir de caza.... aunque ¿por qué no en PS3?

TEXTO: ADRIÁN S. (MUGEN)

Shadow Guardian

Acción y aventura en un portento de bolsillo

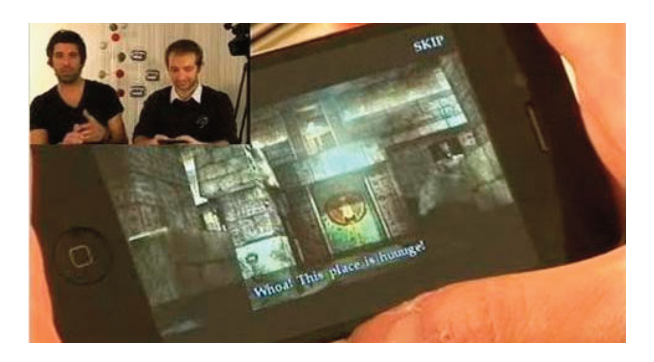
Gameloft define Shadow Guardian como una mezcla de ideas de Tomb Raider y de Prince of Persia. La descripción de GTM es más simple, una copia descarada de Uncharted



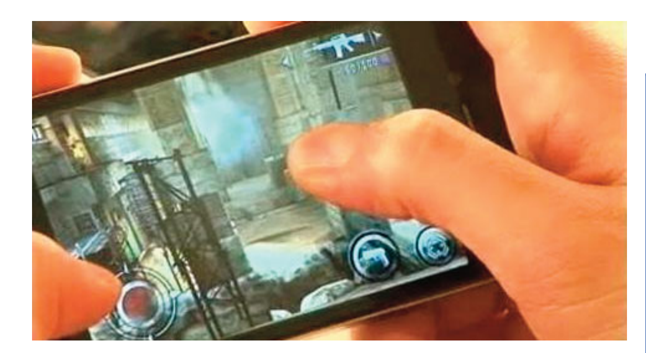
Shadow Guardian es la última apuesta de Gameloft en el género acción, un juego que sigue las pautas implantadas por Uncharted y que tan buen resultado han dado en la todo poderosa Playstation 3. Los resultados en iPhone serán más modestos, aunque tras lo visto en la conferencia de prensa de Gameloft, esta versión no estará exenta de calidad.

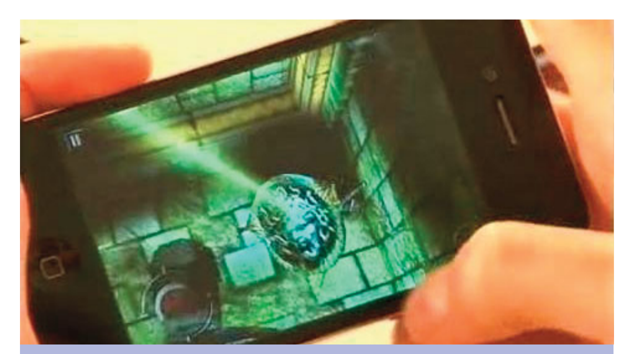
Gráficamente el juego luce a un nivel muy alto, para ello se ha utilizado un motor propio que Gameloft ha utilizado únicamente en este título, lo que posibilitará escenarios de gran tamaño así como enemigos perfectamente detallados, entre los que nos encontraremos tanto humanos como monstruosas criaturas ficticias. El desarrollo del juego se ha centrado en el iPhone 4, aunque funcionará a la perfección en anteriores versiones del hardware de Apple.

El juego nos pondrá en la piel de un todoterreno aventurero y mezclará plataformas, fases de acción y momentos de exploración a partes iguales. Encontraremos niveles con varias alturas, los cuales tendremos que escalar para continuar la aventura, el di-









El juego combinará a partes iguales plataformas, puzles y momentos de acción

seño de estos niveles recuerda a los mostrados en los Prince of Persia de las consolas de 128 bits. La acción se basará en numerosos tiroteos con coberturas al más puro estilo Gears of War, el jugador dispondrá de un total de 15 armas de fuego diferentes, disparar a los puntos vitales de los enemigos será una de las claves para superar el juego, así como dominar las coberturas presentes en los escenarios, las cuales además de evitarnos daños innecesarios nos permitirán recuperar la vida si permanecemos un determinado periodo de tiempo sin recibir daños. También podremos ejecutar a los enemigos en combates cuerpo a cuerpo, para los cuales será necesario superar secuencias QTE.

El control del personaje se ha simplificado al máximo con el objetivo de resultar accesible a todo tipo de jugadores, únicamente serán necesarios cuatro botones y el stick de dirección para controlar todas las acciones del protagonista.

La duración del juego es de 4 horas.

Valoración:

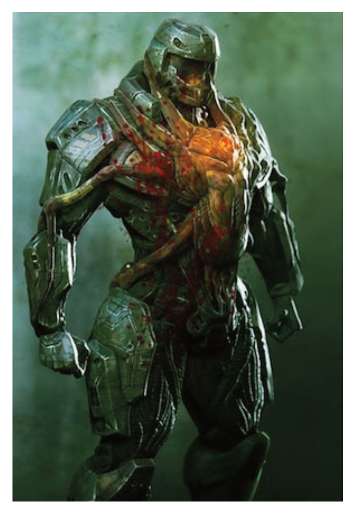
Shadow Guardian llegará estas navidades a nuestros terminales iOS para evolucionar el género de la aventura/acción, el precedente del sobresaliente Uncharted no puede ser más significativo en las consolas más potentes. Veremos si Shadow Guardian termina de convencer a los jugadores y su control está a la altura de un apartado técnico que promete explotar todas las características de los teléfonos, reproductores y tab de Apple.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

NOVA 2

El Halo de Gameloft

La segunda parte de NOVA 2 aterrizará estas navidades en los diferentes terminales de Apple con un objetivo claro, superar a su predecesor y convertirse en el mejor Shoot´em up de iOS



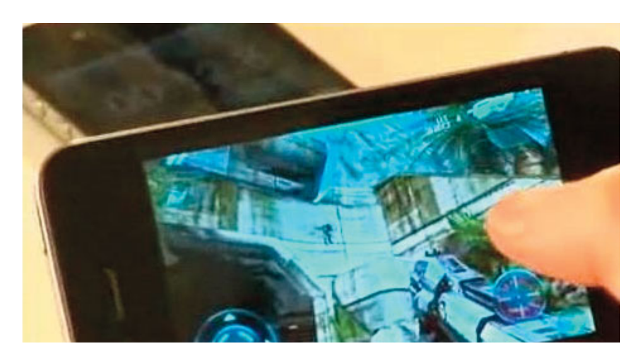
Games Tribune estuvo presente en la última conferencia de prensa de Gameloft donde se mostraron los productos de la compañía para estas navidades.

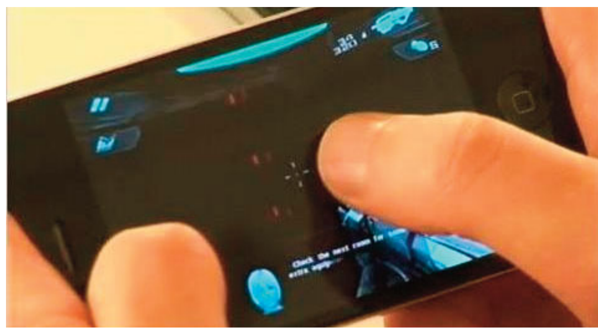
Nova 2 es un Shooter que recuerda de un modo indiscutible a Halo , tanto en lo bueno como en lo malo.

El juego saldrá estas navidades en los sistemas de Apple, estando especialmente optimizado para el iPhone 4.

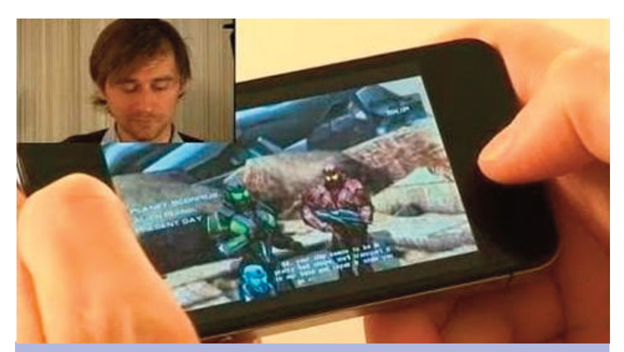
NOVA 2 destaca especialmente por su apartado gráfico, el cual es superior al de la gran mayoría de juegos de PSP y está muy cerca del nivel de los mejores Shooters de la primera Xbox. Además el apartado gráfico se muestra fluido en todo momento y es capaz de mostrar en pantalla todo tipo de efectos gráficos como invisibilidad, explosiones, etc. Si bien el juego funcionará a la perfección en el iPhone 4, Gameloft nos asegura que las versiones de anteriores modelos de iPhone mostrarán un acabado similar a la versión mas potente y no tendrán ningún tipo de error gráfico.

Lucharemos contra enemigos de todo tipo de tamaños, que podrán controlar naves o vehículos









Gráficamente el juego es espectacular, rinde al nivel de los mejores Shooters de la primera Xbox.

de gran tamaño. El jugador dispondrá de el doble de armas que en NOVA, las cuales dispondrán de diferentes poderes especiales que las caracterizan, inmovilización, gran potencia de fuego, proyectiles autodirigidos, etc. En algunos niveles tendremos la posibilidad de conducir motos mientras completamos el desafio.

Jugablemente el juego promete cumplir a la perfección, controlando y disparando mediante la pulsación en pantalla de los diferentes botones situados a derecha e izquierda de la pantalla, mientras que la función de apuntado la realizaremos moviendo el dedo por la pantalla aprovechando las características táctiles del sistema. En el apartado multijugador el juego dispondrá de 5 modos multijugador, diez mapas en los que competir y sistema de evolución de personaje.

La duración de la campaña principal es de unas 4 horas, periodo de tiempo aceptable para juegos de precio reducido como el que nos ocupa.

Valoración:

La expectativas con este juego son muy altas, pues la calidad de NOVA era realmente alta. La trayectoria seguida por Gameloft con esta secuela parece clara, mejorar el original en todos y cada uno de los aspectos que destacaban en el primero. El día 16 podremos comprobar si los iPhone tienen un nuevo precedente en el género Shooter o simplemente una expansión del NOVA original.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

Asphalt 6 Adrenaline

Vuelven las carreras mas alocadas

Dicen que las segundas partes nunca fueron buenas. Asphalt lleva explotando el mismo esquema desde la primera entrega y el resultado sigue siendo tan satisfactorio como entonces

Asphalt fue todo un clásico para todos los jugadores que pudieron disfrutar de la Nokia Ngage o posteriormente de la plataforma Ngage en dispositivos de la serie N. Tras cuatro entregas en terminales Nokia y diferentes conversiones a Nintendo DS, PSP, móviles, etc. Nokia decidió cambiar su plataforma, destino IPhone. Tras Asphalt 5, el cual presentó una gran calidad técnica y jugable manteniendo la estructura mezcla de Need for Speed y Burnout, llega esta sexta entrega. Gameloft nos lo mostró en su última conferencia de prensa y el resultado no podría ser otro que “Asphalt 6 es lo que nos esperábamos”.

Gráficamente el juego es un portento, mostrando en esta última entrega diferentes efectos gráficos como el Blur o la división de partes de la carrocería en partículas. Gameloft puso especial énfasis en la mejora de las físicas respecto a la anterior entrega. Sin embargo un aspecto que no nos gustó tanto fue el que se siguán atravesando polígonos en las colisiones, defecto ya apreciable en las primeras entregas de la serie. Una característica que nos llamó la atención fue la posibilidad de navegar por nuestro garaje de coches al estilo Project Gotham Racing.

El juego podrá a disposición del jugador 42 vehículos de alta gama reales, posibilidad de modificar los vehículos. Entre la gama de marcas seleccionables encontraremos Ferrari, Audi, Aston Martin, Lamborgini, etc. El juego incluye tanto coches como motos, así como circuitos reales.

El manejo del vehículo lo realizaremos mediante el control de movimiento del terminal. Mantiene el estilo arcade de anteriores entregas y que caracte-









El apartado gráfico de Asphalt 6 es uno de los mejores que hemos visto en el género Velocidad en dispositivos iOS

riza a la serie, y los modos carrera simple, eliminación, campeonatos a varias carreas, etc. Multijugador local o online, mediante bluetoot o wifi respectivamente. Se ha simplificado el control, únicamente pulsando en diferentes puntos de la pantalla o moviendo el terminal seremos capaces de controlar a la perfección el vehículo. Podremos competir contra un máximo de 5 rivales al mismo tiempo. El juego continua posibilitando el poder utilizar power ups, turbos, bombas...

El juego ha sido desarrollado para Iphone 4 y optimizado para modelos anteriores. Aunque también estará disponible en terminales Android. La fecha de lanzamiento estimada en terminales iOS es del 16 de Diciembre de 2010, estando aún sin definir la fecha de lanzamiento en terminales Android.

Valoración:

Todo un referente en el género de carreras árcade, Asphalt 6 no faltará a su cita este año con los seguidores de esta franquicia. Las características siguen siendo exactamente iguales que las de sus antecesores, por lo que seguro que no le falta calidad y diversión. Esperaremos al día 16 de Diciembre para poder disfrutar a fondo del nuevo juego de Gameloft y comprobar si se trata de una mera actualización o aporta alguna novedad significativa que lo haga destacar.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

desarrolla: junction point · **distribuidor:** disney · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +7

Epic Mickey

La aventura más épica del ratón

Llega uno de los juegos más esperados del año para Wii, de la mano de Warren Spector y con un diseño gráfico muy peculiar dentro de los juegos de Disney



Actualmente, poca gente afirmaría no conocer a Mickey Mouse. Se ha convertido en todo un icono de la animación desde su creación en 1928 por Walt Disney y Ub Iwerks. Creado en una época que necesitaba urgentemente algo de alegría, el carácter curioso, amable y generoso del ratón no tardó en triunfar.

Y, ahora, con un personaje de más de 80 años de edad, Epic Mickey supone una total vuelta de tuerca a las historias típicas de Disney. En un escenario stem-punk algo post-apocalíptico, el videojuego nos muestra la cara menos conocida del mundo Disney. El Páramo, como se llama en la versión española del juego, es un hogar, un mundo para todos aquellos personajes que han sido olvidados con el paso del tiempo. Algunos tuvieron su momento de gloria en algún corto de Mickey, otros aparecieron incluso antes

Oswald el conejo afortunado, líder del Páramo, tendrá un papel muy importante en la historia del videojuego





que el ratón. Es el caso del líder del Páramo, Oswald el conejo afortunado, con similitudes claras con el icono de Walt Disney.

Nada más comenzar Epic Mickey, se nos muestra un magnífico vídeo, narrado en castellano, que nos introduce magistralmente en la historia. Mickey, haciendo de las suyas, entra por el espejo de su habitación, llegando al que parece ser el hogar de un mago. A hurtadillas, el ratón mira lo que está haciendo. Con un pincel y pintura mágicos, está dando unos últimos retoques al mundo que albergará a todas esas creaciones descartadas de Disney. La curiosidad que caracteriza a nuestro protagonista hace que no pueda evitar coger el pincel y probarlo en cuanto el mago se retira a sus aposentos. Y lo cierto es que "la lía parda". Crea un monstruo de pintura y, para tratar de solucionarlo, vuelca un recipiente con diluyente y arrasa todo el Páramo. Asustado, Mickey vuelve a su habitación tras el espejo. Mucho tiempo pasaría hasta que volviera a pisar ese mundo. El tiempo pasa, y el personaje se hace cada vez más famoso. Steamboat Willie, Fantasía 2000... Cosechaba un éxito tras otro hasta que, un día, el monstruo que creó vuelve a por él, le agarra y le arrastra hasta el Páramo. Por suerte, el pincel mágico también cae junto a él.

Y precisamente ese pincel se convertirá en la base de toda la jugabilidad del juego. El mismo dispone de la habilidad de lanzar tinta, que "dibujará" objetos en los lugares preparados para ello y disolvente, que los borrará .Además, ambos podrán ser utilizados para luchar contra los enemigos. Y es que todo el juego está im-



La presencia de engranajes, máquinas o tuberías se hace notar y deja entrever el estilo steampunk del juego







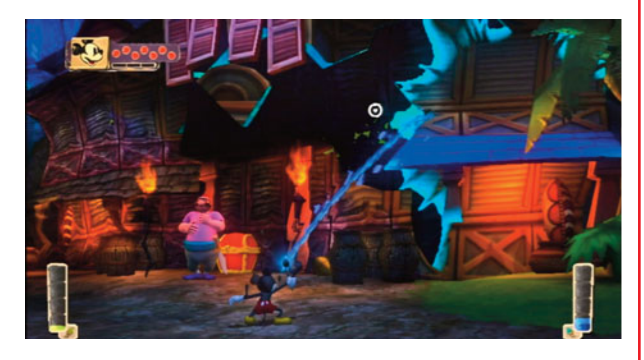
pregnado de este dualismo. Casi siempre tendremos dos opciones de resolver los problemas. Una, “la buena”, que suele ir asociada con la pintura, y otra “la mala”, que suele ir asociada con el disolvente. Mientras que con la pintura nos haremos amigos de los adversarios, con el disolvente los mataremos. Dependiendo de lo que hagamos, se desarrollarán unas u otras habilidades e incluso la expresión facial cambiará.

Por otra parte, los objetivos que tendremos que superar en el juego son bastante variados. Mediante un sistema de misiones, que tendremos que buscar o se asignarán automáticamente, ayudaremos a otros personajes, encontraremos objetos y avanzaremos en la historia. El videojuego presenta altibajos en este aspecto, alternando misiones interesantes con otras de “recados”, teniendo que llevar objetos de un lugar a otro. En cualquier caso, los añadidos restan linealidad al desarrollo y aumentan la vida útil del mismo para aquellos que busquen el preciado “100% completado”.

Para desplazarnos por los mundos, tendremos que superar escenarios con movimiento en dos dimensiones, que recrearán famosos cortos de Mickey u otros personajes.

El principal problema es la cámara, que se sitúa muchas veces en el lugar menos indicado, aunque se puede solucionar en parte controlándola manualmente.

El aspecto gráfico, como he dicho al principio, es muy peculiar. La originalidad destaca sobre los demás juegos de Disney, al ser más oscuro que de costumbre. La ambientación steampunk, con muchos engranajes, tuberías de vapor y máquinas



resulta llamativa y se suma a los ríos de disolvente y demás destrucciones derivadas de la travesura de Mickey. Por otra parte, las fases 2D son todo un espectáculo visual y recrean a la perfección los cortos que representan. Aunque potencialmente no es lo máximo que hemos podido ver en Wii, la verdad es que el diseño gráfico es, en general, sobresaliente.

La gran variedad y calidad del diseño gráfico puede apreciarse en las capturas y es de lo mejor del juego

Otro aspecto a destacar son las cinemáticas tridimensionales, con muchísima calidad y, algunas, dobladas al castellano. También se mostrará el desarrollo de la historia con otro tipo de cinemáticas, a modo de dibujos, que no estarán dobladas pero que también son muy bonitas.

La BSO, nominada a los premios Hollywood Music in Media, resulta excepcional. Representa a la perfección la situación y los sentimientos del protagonista, y, en definitiva, mejora aún más la ambientación. Poco más se puede decir de ella, lo mejor es jugar y escucharla. Respecto al doblaje, es más que correcto cuando está presente, siendo el principal problema que no lo esté en algunas ocasiones.

Epic Mickey no sólo es un gran juego, es un homenaje a toda la trayectoria de Mickey Mouse, y hará las delicias de todos sus seguidores o simplemente aficionados del género.



Conclusiones:

Un magnífico videojuego a grandes rasgos, que no alcanza la excelencia por problemas puntuales que no desmerecen en absoluto el producto. Todo un homenaje a Mickey Mouse.

Alternativas:

Aunque Epic Mickey no es un plataformas convencional, en este género destaco a Super Mario Galaxy 1 y 2 o DKC Returns, analizado en este número.

Positivo:

- *Diseño gráfico muy logrado*
- *Banda sonora de mucha calidad*
- *Jugabilidad variada y divertida, en general*

Negativo:

- *La cámara resulta muy molesta a veces*
- *Algunas misiones son simplemente recados bastante aburridos*

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

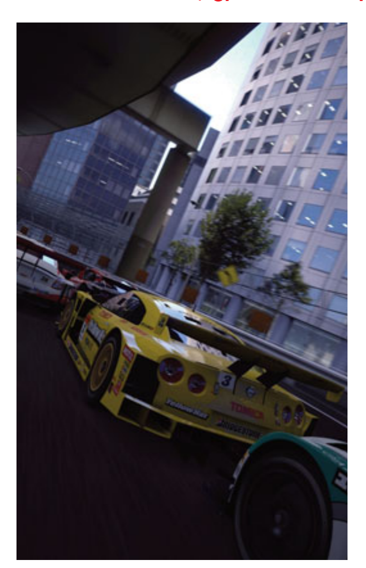
gráficos	87
sonido	87
jugabilidad	85
duración	79
total	86

desarrolla: polyphony digital · **distribuidor:** sce · **género:** conducción · **textos/voces:** cast/ingl · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+3

Gran Turismo 5

The real driving simulator

No sin retrasos de última hora llega a las tiendas Gran Turismo 5, uno de los juegos más esperados para Playstation 3. Que iba a cumplir las expectativas era obvio, ¿pero hasta que punto?



Todavía cuesta creer que Gran Turismo 5 haya llegado finalmente a las tiendas. Después de más de 5 años de desarrollo y un sinfín de retrasos en el lanzamiento, algunos este mismo año, tenemos en nuestras manos la obra de Polyphony Digital. El lanzamiento del título se ha convertido en algo cómico parodiado por los medios de comunicación y sólo superado por el lanzamiento de Duke Nukem Forever. Aunque parezca mentira Gran Turismo 5 está acabado, o eso nos han hecho creer.

Pero no busquemos connotaciones negativas. Bien es sabido por los que hemos seguido de cerca el desarrollo del título que el perfeccionismo del señor Yamauchi puede alcanzar niveles enfermizos. Y aquí se encuentra la mayor virtud de su creación. Por causas ajenas a nuestra voluntad el análisis llega un mes tarde, pero el retraso ha servido para hacernos descubrir un título que sigue mejorando de forma notable más allá de corregir bugs.

Gran Turismo 5 es sin duda el juego de conducción más completo del mercado





Un título que sigue en desarrollo tras su lanzamiento y que nos sorprende hasta con una banda sonora navideña para estas fechas. Y que siga así. Señores, esto es la historia interminable de Gran Turismo 5.

Para evitar confusiones, quiero dejar bien claro al lector que Gran Turismo 5 es el juego de conducción más completo del mercado. Existe una gran discordia entre las opiniones de unos y otros medios acerca el título y si éste ha decepcionado, pero es innegable que refleja todas y cada una de las horas de trabajo que tiene detrás. Pero vayamos por partes.

The real driving simulator

Un buen punto de inicio es el mismo nombre del juego: The real driving simulator. Gran Turismo 5 no es videojuego que mejor simula la conducción de vehículos en absoluto. Más bien hablamos de un juego de conducción con toques de simulación. Los toques son suficientes como para ofrecer una experiencia de conducción divertida y asequible, pero que a su vez es capaz de complacer aquellos jugadores que buscan una conducción más realista.

El juego puede ser tan complicado como queramos en este aspecto. Igual de satisfactorio pude ser coger un coche de fábrica y correr sin complicaciones que pasarnos las horas mejorando y buscando la configuración perfecta. El límite lo ponemos nosotros.

Tenemos juego para rato

Gran Turismo nos ofrece la posibilidad de disfrutar de una infinidad de experiencias de conducción. El título nos separa en el menú inicial los modos de juego



El interior de los vehículos premium es asombroso. Pese a que el campo de visión es limitado la recreación de los coches reales es muy fiel.





rápido en la opción arcade y el juego más profundo dentro de Vida GT. En este último, el principal modo de juego (A-Spect) nos propone un conjunto de carreras con restricciones que nos plantean ponernos al volante de todo tipo de coches. Este aspecto es tan bueno como malo. La experiencia de juego es rica y completa, pero posiblemente estemos todos de acuerdo que no divierte tanto conducir un Toyota Yaris en un circuito en el que tardamos más de 3 minutos en dar una vuelta que conducir un Ferrari y ponernos de 0 a 100 en 4 segundos. Debido a las fuertes restricciones de dinero para poder comprar nuevos vehículos, posteriormente corregidas, los primeros en hacernos con el juego nos hemos visto obligados a correr prácticamente todo para avanzar. Pese a que en ocasiones el juego se hace tedioso, el abanico de experiencias es sin duda el más

completo del mercado.

Por otro lado nos encontramos con el modo B-Spect, totalmente distinto al anterior. Aparecido ya en Gran Turismo 4, el modo B-Spect nos ofrece una visión de las carreras como equipo y no como conductor. En esta ocasión no conduciremos nosotros sino que seremos quien da las órdenes al piloto.

Y por si todo esto fuera poco, el modo eventos especiales acaba de rizar el rizo. Se trata de pequeñas experiencias de conducción de modalidades totalmente distintas. Encontraremos carreras de karts, Nascar, el famoso programa de televisión Top Gear, AMG, Rally y Grand Tour. Decir que de nuevo no todos son tan divertidos como nos gustaría.

Dando una pasada rápida por el resto de modos (porque si no, no acabamos), recientemente también se han añadido dentro Vida GT los eventos de temporada, un conjunto de pruebas con fecha de caducidad que nos proponen retos con ranking online y pruebas donde conseguir exageradas cantidades de dinero de forma relativamente fácil. El modo arcade por su parte nos permite realizar carreras más directas

Conducir un Toyota Yaris no divierte tanto como conducir un Ferrari y ponernos de 0 a 100 en 4 segundos

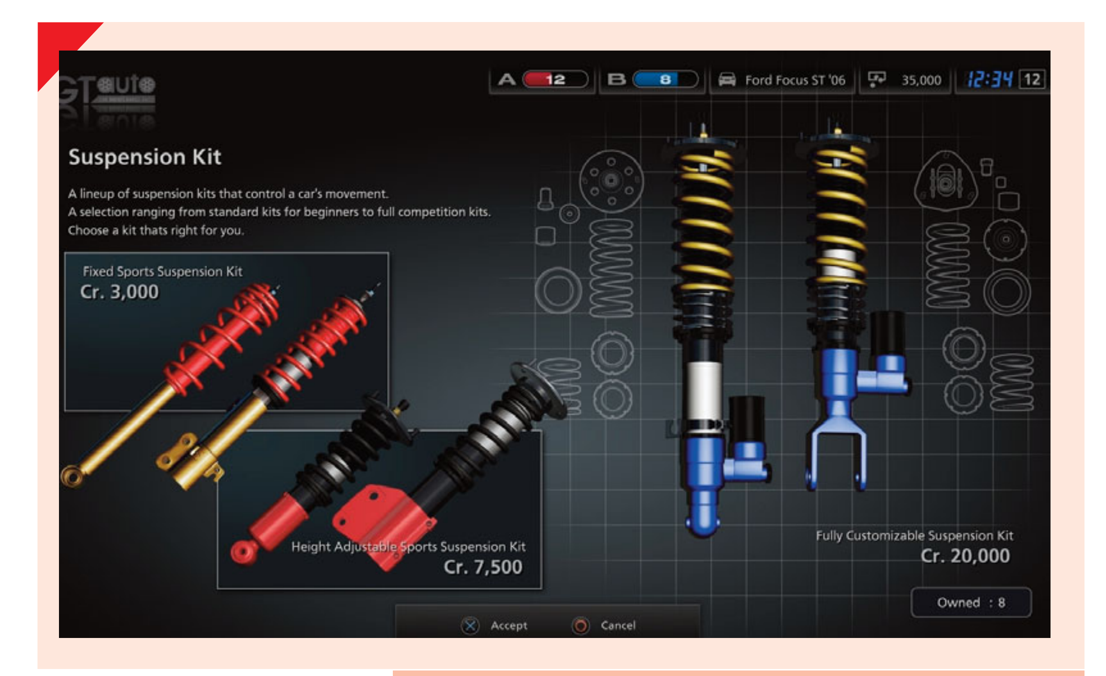




y sin complicaciones, además de pruebas curiosas como la prueba de derrapes.

Los polémicos vehículos

Uno de los puntos más criticados de Gran Turismo 5 son los prometidos más de 1000 vehículos. Una promesa que no ha hecho más que daño al juego. Teóricamente esto es cierto, pero existe un lindar demasiado grande que separa los coches de tipo llamado Premium de los llamados Estándar. Para no marear la perdiz vamos a ser sinceros en este aspecto. Los coches Premium son aquellos creados de cero para Gran Turismo 5. Su modelado y nivel de detalles es espectacular, lo mejor visto en cualquier videojuego de conducción. Rozan el fotorealismo. Los coches Estándar son vehículos reaprovechados de otros títulos de Gran Turismo. Disponen de menor carga poligonal que los coches Premium y unas texturas



La experiencia de Gran Turismo puede ser satisfactoria tanto para aquellos que prefieren no complicarse como para los que buscan un juego profundo

más bien flojas. Algunos tienen un aspecto regular, otros son para echarse las manos a la cabeza. Tampoco disponen de cámara interior. Del total de más de 1000, aproximadamente 2 de cada 10 coches son Premium. Si hacemos números, tenemos más de 200 coches Premium, una cifra para nada despreciable. ¿Hubiera sido suficiente incluir sólo éstos? Personalmente sí, y más con el excepcional acabado. Los otros 800 vehículos no lucen mal como rivales a los que no prestamos demasiada atención, pero la diferencia es demasiado grande cuando corremos con ellos y los vemos en los menús y repeticiones. Como dice el dicho popular, en ocasiones menos es más. La nota positiva de este punto es la posibilidad que están barajando de mejorar algunos coches a Premium en posteriores actualizaciones.

Gran Turismo 5 roza el fotorealismo, pero algunos elementos de los circuitos son extrañamente simples

Novedades interesantes

La mayor novedad de Gran Turismo 5 es la inclusión del más que necesario en estos tiempos multijugador online. Este modo también ha sido fuertemente criticado por la prensa por su mal funcionamiento durante los primeros días. Podemos afirmar rotundamente que la poca estabilidad del servicio ha sido corregida. El modo online es simplemente correcto, cumple su función sin más. Puede ser jugado por hasta 16 jugadores.

Otra de las novedades en la saga son los daños. Encontraremos tanto daños físicos como mecánicos (añadidos en la última actualización). Dentro del modo Vida GT no están disponibles desde el inicio, algo que considero muy acertado y que hace el juego más accesible. Evitamos así mandar al traste la carrera en las primeras partidas cuando aún estamos haciéndonos con el control.

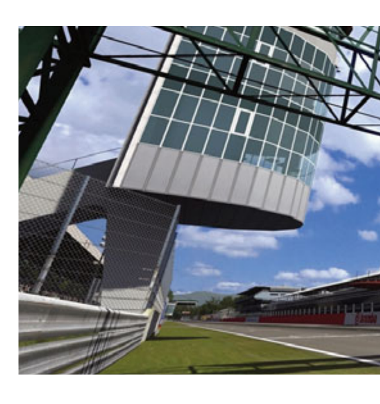
El juego tiene muchas otras novedades interesantes como el seguimiento de nuestra cabeza con Playstation Eye y un sencillo pero correcto editor de circuitos. Novedades que no dejan de sorprendernos pero que sería eterno pararse a mencionar











todas y cada una de ellas.

Rozando el fotorealismo, a veces

Como ya he comentado en el punto anterior, Gran Turismo 5 está dotado de un apartado técnico de lujo, pero que no sabe enseñar siempre su cara bonita. Estos altibajos van más allá de los coches Estándar y Premium. Otro claro ejemplo son las sombras, pero el mayor contraste lo encontramos en los circuitos. Éstos tienen un diseño mayormente excelente, especialmente en los circuitos urbanos, pero con detalles que nos hacen preguntarnos: ¿por qué? ¿Por qué un juego con un apartado gráfico tan cuidado se deja lacrar en detalles tan obvios?

De nuevo hablamos de fotorealismo, un trabajo de 10 contrastado con detalles de suspenso. Por mencionar algunos, las zonas de hierba y tierra de los circuitos no sólo son una simple textura, sino que además deja mucho que desear. Los paisajes montañosos, tanto su vegetación como las zonas rocosas también son extrañamente ridículos. Y por mencionar, que no se nos olvide el público que tan buen resultado da verlo de lejos pero que forma poco acertada también encontraremos cerca de la carretera con aspecto de un



juego de hace 10 años. ¿Por qué?

Pero bueno, si ponemos el apartado técnico de Gran Turismo 5 en una balanza la parte positiva tiene mucho más peso. Es una lástima que un juego que podría haber sido casi perfecto quede en un bastante bueno. Recordar también que el juego es compatible con televisores 3D, en cuyo caso la resolución se reduce de 1080p a 720p. El 3D de Gran Turismo 5 es simplemente correcto, ofreciendo una profundidad más bien justita bastante por debajo de lo visto en Motorstorm 3D Rift e incluso Black Ops.

No es oro todo lo que reluce

Los contras de los que hemos hablado hasta el momento puede que sean más o menos discutibles. Para nada son incapaces de empañar un título que como ya he mencionado ofrece la experiencia de conducción más completa del mundo de los videojuegos. Pero posiblemente la obsesión por ofrecer lo nunca ofrecido ha hecho olvidar al equipo algo tan básico como la diversión. Gran Turismo 5 es excelente en los circuitos, regular fuera de ellos. El avance dentro de sus modos es muy irregular y obsoleto. No ofrece más que una carrera tras otra, una mecánica tosca y repetitiva. Compra un coche, corre, mira los requerimientos de otra carrera, busca un coche nuevo y vuelve a correr.
El título tampoco premia los jugadores que se atreven con una conducción más realista. Desactivar las ayudas o jugar con cambio de marchas manual no va más allá de la satisfacción personal en la conducción.

Muy bueno, pero lejos de la perfección

Después de alabar sus virtudes y criticar sus defectos llega la hora del veredicto. El resultado de Gran Turismo 5 es excelente. Como todo juego tiene sus más y sus menos, pero es indiscutible que Polyphony vuelve a aprobar con nota. Gran Turismo ofrece la experiencia de conducción más completa. ¿La mejor? Es cuestión de gustos. Respecto a la competencia, el título está por encima en algunos apartados, por debajo en otros. Lo que está claro es que es el mejor juego de conducción para Playstation 3.

Conclusiones:

Gran Turismo 5 es un título de conducción excelente. Una de las mayores propuestas dentro del género y una compra obligada para los amantes de la conducción.

Alternativas:

La alternativa más directa a Gran Turismo 5 es Forza Motorsport 3 para Xbox 360, otro excelente título de conducción con sus más y sus menos respecto GT5.

Positivo:

- *Los coches premium*
- *La accesibilidad y profundidad del título*
- *Su apartado técnico en general*
- *El abanico de experiencias*

Negativo:

- *Los altibajos en la diversión*
- *Algunos detalles gráficos flojos*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	91
sonido	85
jugabilidad	95
duración	90
total	**91**

Una segunda opinión:

Gran Turismo 5 es el mejor juego de conducción para Playstation 3 y uno de los mejores del mercado en general. Un juego largo, profundo y excelente a nivel técnico

Ismael Ordás Carro



desarrolla: criterion · **distribuidor:** electronic arts · **género:** carreras · **texto/voces:** español · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +12

Need for Speed: Hot Pursuit

Vuelve la velocidad al NFS más espectacular

Si hay algo que la franquicia Need For Speed necesitaba con urgencia, era una buena inyección de adrenalina. Esta nueva entrega aúna, en un mismo juego, todo lo bueno de NFS más el espíritu de Burnout.

2010: un año remarcable para todos los aficionados a la simulación automovilística. Y no únicamente por el lanzamiento, después de una larguísima espera, de Gran Turismo 5, sino también por la abundancia y calidad media de los arcades de conducción que se han publicado. Ahora, tras los destacables Blur y Split/Second, y ya en la recta final del año, Electronic Arts resucita la veterana franquicia Need for Speed contando, en esta ocasión, con la experta mano de Criterion Games, más conocidos por la extraordinaria saga Burnout.

Need for Speed: Hot Pursuit es, como sus antecesores, un juego de persecuciones automovilísticas que enfrenta a policías e infractores a través de circuitos interurbanos. En esta ocasión la acción transcurre en Seacrest County, un lugar donde conducir -y violar la ley haciéndolo- es extraordinariamente emocionante y divertido gracias a los típicos y revirados recorridos, los siempre populares atajos, y por supuesto a un completo catálogo de exóticas carrocerías con muchísimos caballos de potencia.

Velocidad por un tubo

Si anteriormente has jugado a algún Burnout, ya sabes lo que puedes esperar de este nuevo NFS en cuanto a sensación de velocidad y manejo de los vehículos. Cierto es que todos los NFS han consistido siempre en conducir a la máxima velocidad posible, pero en esta ocasión, dado el diseño de los circuitos y la localización de los obstáculos, era necesario un grado de precisión extra en la conducción. Y como ya lo hiciera

Uno de los grandes aciertos de NFS: Hot Pursuit es el sistema Autolog, inagotable fuente de "piques" online y puesta al día de los antiguos *rankings*.

en Burnout: Paradise, Criterion ha dado la talla programando un sistema de control a la altura de la habilidad exigida al volante.

Y no sólo eso: el motor gráfico del juego consigue recrear el condado de Seacrest de manera que, además de parecer bonito, pase junto a nuestra ventanilla a velocidades vertiginosas mientras rodamos por sus carreteras a 300 kilómetros por hora. La sensación de velocidad está bien lograda incluso en los coches menos potentes, y la tensión que ello produce al conducir por carreteras estrechas, o al esquivar el tráfico en medio de una ajustada persecución, le da al juego el extra de picante del que quizá carecían los anteriores títulos de la franquicia. Y la guinda de este pastel es que no es lo mismo ser policía que ser infractor: las experiencias de juego son igualmente emocionantes, sí, pero distintas, lo que le proporciona al juego un importante grado extra de variedad.

Y es que el modo Historia, pese a que en la forma no es más que el típico listado de eventos de diversos tipos y dificultad progresiva que, al superarse, van desbloqueando nuevas rutas y mejores coches, en el fondo contiene ingredientes suficientes como para mantener nuestro interés en cotas altas durante un tiempo prolongado. Para empezar, aunque escojamos la carrera de policía siempre podremos participar en eventos de conducción que nos permitirán saborear las mieles del delito en excitantes pruebas de habilidad. De esta forma, no será sólo perseguir y derribar, sino también esquivar, realizar ajustadas maniobras para evitar obstáculos, y en general pilotar lo más rápido que podamos.

Hay que remarcar que Need for Speed: Hot Pursuit no es un simulador automovilístico. Es un arcade de carreras puro y duro que te perdonará casi todo lo que el mundo real en general, y las leyes de la gravedad y la inercia en particular, nunca te perdonarían.

Tampoco se trata aquí de coger un coche en su configuración más básica y tunearlo hasta hacerlo irreconocible; piensa que con tantos modelos y de tanto calibre, esta sería una tarea algo absurda. Sin embargo, los modelos en sí de los coches están recreados de forma excelente, y el sistema de daños, sin ser en absoluto realista, sí se demuestra lo bastante convincente como para satisfacer nuestra necesidad de ver los estragos ocasionados en pantalla. Además, cada montura tiene una personalidad propia y distinguible del resto, con sus propios puntos débiles y puntos fuertes. Algunos son mejores para actuar como poli, otros son ideales para “vivir en el lado salvaje”.

Kilómetros de asfalto caliente

En cuanto a los circuitos en sí, están diseñados con gran pericia; no en vano en Criterion acumulan ya muchos kilómetros de experiencia en este aspecto en particular. Se trata de circuitos construidos a lo largo de una amplia región que incluye paisajes tan diversos como playas, desiertos y montañas nevadas, y que se han pensado para resultar desafiantes tanto si eres el perseguido como el perseguidor. Por ejemplo, hay muchas vías alternativas para ganar segundos, y que pueden usarse tanto para ganar distancia, como para cortar el paso a tus rivales.





Sin embargo, el mundo de Hot Pursuit no es un mundo abierto como lo era el de Burnout: Paradise. El juego está organizado por eventos, que puedes seleccionar sobre el mapa de Seacrest County. Hay eventos de persecución jugables como policía, y eventos de huida jugables como infractor, y puedes escoger el que más te apetezca en cada momento. Esto, por desgracia, significa que tampoco podrás explorar libremente el entorno desde el modo de conducción libre, sino que deberás escoger entre las localizaciones disponibles y hacerlo dentro de cada uno de los circuitos diseñados. Por otra parte, el mundo de Hot Pursuit está lleno de vida, y el motor gráfico hace un gran trabajo moviendo todo el tráfico, generando los decorados, o cambiando la hora del día y las condiciones climatológicas con un elevado nivel de calidad y realismo. Ah, y aunque no haga falta decirlo, el apartado sonoro va a conjunto en calidad y ambición.

La mecánica del juego tampoco es original, pero está igualmente bien implementada. Se trata de obtener puntos de recompensa por conducir bien y ganar carreras, independientemente de que lo hagas como delincuente o policía. Estos puntos son los que te permiten subir tu nivel en el juego, lo cual a su vez desbloquea nuevas categorías y modelos de coche, y nuevos potenciadores que puedes usar en carrera. Como policía, los potenciadores te permiten, por ejemplo, colocar bandas de clavos sobre el asfalto, llamar helicópteros para que persigan a los sospechosos, o colocar bloqueos en la carretera. Como delincuente, puedes obtener una punta de velocidad extra o bloquear los sistemas electrónicos de los policías.

Llega el online "social"

Los modos de competición, por su parte, consisten básicamente en ir de un lugar a otro antes que los demás, en cazar a todos los sospechosos o en batir una marca de reloj. Las pruebas se reparten por todos los circuitos del derecho y del revés, y las condiciones de cada evento varían en cuanto a meteorología y potenciadores disponibles. El problema es que, cuando llevas ya mucho trecho del juego, el modo Historia puede llegar a resultarte monótono. Y aquí es cuando el modo online entra en acción.

Bajo el nombre de "Autolog", Criterion ha ideado un sistema de competición online que te informa de cómo de bien lo están haciendo tus amigos y te incita a superar sus marcas. El control se realiza en tiempo real, de forma que si alguien te rebasa en una prueba en particular, tú lo sabes de forma inmediata. Llega entonces tu turno de intentar recobrar el primer puesto en dicho evento. Es más: el sistema te permite retar activamente a tus conocidos a superar una carrera en un tiempo determinado.

Lo cierto es que este sistema funciona a las mil maravillas, ya que, en lugar de compararte con



los mejores del mundo, como cualquier otro juego de carreras que hayamos visto hasta el momento, te compara con tus amigos y conocidos, de forma que en vez de sentirte como un gusano al verte en el puesto tropecientos mil de la lista, puedes sentirte como un auténtico rey al ser el primero (o el segundo, qué más da) entre tus colegas.

Naturalmente, también existe un modo de competición multijugador estándar que te permite competir contra, o hacer equipo con hasta 7 jugadores más. Lo bueno aquí es que todo lo que hagas en el modo multijugador se traducirá en puntos que podrás usar para aumentar tu nivel en el modo Historia. Lamentablemente, el juego no cuenta con un modo para dos jugadores a pantalla partida, y esta es una de las pocas cosas que le podemos achacar a un fantástico y muy bien diseñado arcade de conducción.



Conclusiones:

Magnífico apartado gráfico, acción constante y trepidante, espectaculares efectos de choque y un retador sistema online; o sea, todo lo que podemos pedirle a un excelente juego de carreras.

Alternativas:

Tanto Blur como Split/Second son dignos competidores, y en cierto modo puedes encontrar cosas de ambos títulos dentro de este Hot Pursuit.

Positivo:

- Gráficamente soberbio
- Gran sensación de velocidad
- El sistema Autolog

Negativo:

- No hay vista de cabina
- Repetitivo con el tiempo
- Sin modo a pantalla partida

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

gráficos	90
sonido	82
jugabilidad	86
duración	88
total	90

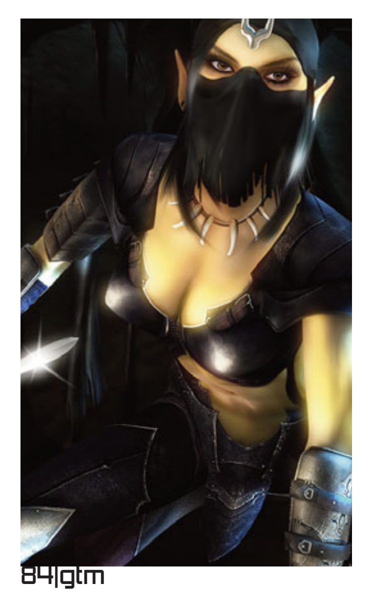


desarrolla: reality pump · **distribuidor:** koch media · **género:** rol · **texto/voces:** español/inglés · **pvp:** 46,95 € · **edad:** +16

Two Worlds II

Un entretenido batiburrillo de rol occidental

El capítulo anterior de Two Worlds dejó un sabor agridulce entre los aficionados al rol debido a sus luces y sus sombras. El reto era, pues, crear una continuación capaz de hacernos olvidar lo peor del original



Con Two Worlds II pasa como con la inmensa mayoría de juegos de rol con procedencia alemana: hay mucho cariño en su interior, pero pocos medios invertidos en su realización. Porque, viendo los últimos RPG teutones que han ido apareciendo en el mercado, uno no puede sacudirse la sensación de que muchos de ellos rozarían el sobresaliente si sus valores de producción fueran un poquito más elevados.

Y es que, como también sucede a menudo en estos casos, el juego reúne muchas buenas ideas -algunas de ellas incluso brillantes-, pero es incapaz de hacerlas lucir como se merecen. Buena parte de las culpas se las lleva el apartado gráfico, que en Two Worlds II ofrece una sensación un tanto irregular, pero también el hecho de querer cubrir todos los frentes para amortizar la inversión realizada. Por ejemplo, se nota que Two Worlds II es un juego esencialmente diseñado para PC, y el haberlo publicado para consolas ha forzado una excesiva simplificación de sus mecánicas, dejándolo navegando entre dos aguas. Lo mismo sucede con su público objetivo: pretende ser accesible para todos, por lo que no llega a satisfacer realmente a nadie. Hubiera sido muchísimo mejor para el título

que Reality Pump se hubiera centrado en una sola plataforma (PC) y un solo tipo de jugador (más bien tirando a hardcore).

Para empezar, los gráficos. Es un misterio que, en algunos aspectos como la generación de los decorados en general y la de la vegetación en particular, el juego sobresalga de la media, y que sin embargo los modelos de los personajes sean por lo general tan horrorosos y estén tan mal animados como lo están. El aspecto de los personajes es especialmente crítico en un RPG para cimentar la credibilidad del argumento (que, dicho sea de paso, es de lo más típico y tópico) y de todo lo que acontece en el interior de su universo, pero en Two Worlds II, en cambio, es algo que te hace preguntarte continuamente en qué estarían pensando el director artístico y los responsables de la animación. Por lo demás, un PC más o menos decente te permitirá jugar el juego casi a tope de resolución y todo se moverá más suave que el culo de un bebé, excepto aquellos momentos puntuales en los que el exceso de elementos gráficos provoque cierto enlentecimiento de nuestras acciones.

Este juego bebe de los grandes clásicos de Bethesda, Morrowind y Oblivion, así como de sagas de origen germano como Drakensang y Divinity

Un control encorsetado

El manejo de nuestras habilidades y el sistema de progresión del personaje también deja sensaciones algo encontradas. Por un lado, se trata de un sistema lo suficientemente amplio como para permitirnos probar suerte en casi todas las disciplinas de combate, de la magia y de la artesanía, y por otra lado el sistema de control es a veces bastante torpe e ineficiente, sobretodo en el fragor de los combates.

Básicamente, para interactuar con el mundo contamos con una barra de acceso rápido que nos permite usar rápidamente objetos y realizar una limitada variedad de acciones según la disciplina de combate o magia que estemos usando. Cada una de las 10 casillas está asignada a un número como tecla de acceso rápido, aunque los números del 1 al 3 quedan reservados para los ataques especiales. Existen otras pocas teclas de acceso rápido, como la X para activar el modo francotirador, pero el resto de las acciones las realizaremos con la ayuda de las teclas de dirección, el ratón, y la barra espaciadora. No es un sistema demasiado complejo, pero tampoco muy flexible, y hay momentos en los que tener que pulsar una tecla de acceso rápido para realizar un ataque especial, o tener que pausar el juego para cambiar de combate con armas a magia, es un obstáculo que nos costará más de un mandoblazo.

Un héroe realmente versátil

El combate en Two Worlds II se realiza en tiempo real, y bebe de fuentes clásicas como las últimas entregas de la saga The Elder Scrolls, Morrowind y Oblivion, y otros RPG de corte occidental, como Drakensang o Divinity. De Oblivion incluso toma prestada la posibilidad de montar a caballo, aunque de forma un tanto torpe. De hecho, el juego es como un catálogo de ideas tomadas de aquí y de allá, y lo verdaderamente asombroso es que Reality Pump haya sabido combinarlas de forma que el resultado no acabara por convertirse en un verdadero lío.

Por ejemplo, además del combate cuerpo a cuerpo, con sus 3 ataques especiales ofensivos y 3 movimientos especiales defensivos, y con sus 7 estilos básicos de combate (a una y dos armas, con escudo, con antorcha, a dos manos, etc.), tenemos el combate



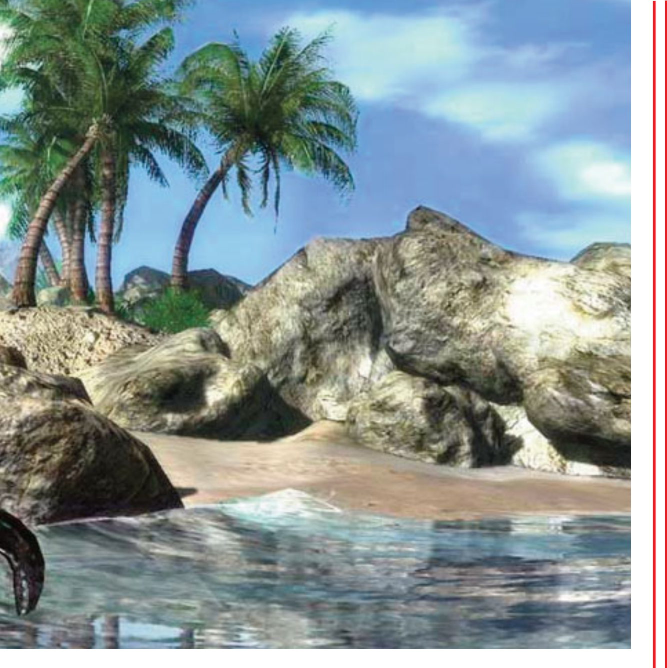
a distancia (tiro al arco con 3 ataques especiales normales, y 3 más de francotirador) y el lanzamiento de hechizos (con 3 movimientos especiales de bloqueo). Además, claro está, de la posibilidad de cabalgar y de navegar.

Y tú, ¿qué más sabes hacer?

En cuanto a las habilidades de nuestro personajes, contamos con 4 estadísticas principales (salud, fuerza, precisión y maná) y una relativa variedad de especialidades repartidas en 6 grupos: generales, de artesano, de guerrero, de explorador, de mago y de asesino. Y sí, podemos subir cualquiera de ellas en cuanto pasemos de nivel y se nos concedan los puntos de habilidad correspondientes. Así, el juego nos permite hacer casi de todo: forjar nuevas armas usando materiales que vayamos encontrando y engastarles cristales de habilidad que aumenten nuestras estadísticas cuando las empuñemos; elaborar pociones en cualquier parte gracias a nuestro equipo portátil de alquimia; o diseñar hechizos a medida utilizando los amuletos y las llamadas "cartas de hechizo".

Las cartas de hechizo son, de hecho, una de las mejores ideas que incorpora el juego. Básicamente, se trata de un sistema dinámico de creación de magia que permite crear nuevos hechizos o personalizar los que vayamos obteniendo. La magia en Two Worlds II se basa en el uso de los 4 elementos básicos (cartas de tierra, aire, agua y fuego), más un quinto y misterioso elemento llamado "verita". Los hechizos se construyen combinando cartas que puedes encontrar por el mundo o adquirir en los comercios, y cuyo efecto debes colocar en el interior de un amuleto. Existen 3 tipos distintos de carta: portador (proyec-





til, encantamiento o trampa), efecto (tipo de elemento utilizado) y modificador (una carta de uso opcional que cambia el efecto y/o el poder de un hechizo). No obstante, no todas las cartas permiten "alcanzar el equilibrio elemental" que requiere un hechizo, es decir, que no todas son combinables entre sí.

Bardo, ludópata y ladrón

No contentos con todo esto, los creadores del juego han integrado en él 3 tipos distintos de minijuegos (carterismo, tocar instrumentos y forzar cerraduras), la posibilidad de apostar a los dados, la existencia de personajes llamados "remienda almas" que nos permitirán reubicar los puntos de experiencia que hayamos gastado hasta el momento (cambiando así radicalmente las especialidades del personaje), y un sistema de control de la reputación de nuestro héroe entre los distintos gremios de Antaloor.

Hay que decir que el principio del juego está ideado para ir desbloqueando todas estas habilidades poco a poco, dando tiempo al jugador para familiarizarse con cada una en particular antes de poder acceder a la siguiente, y que al final del largo e inevitablemente lento (o sea, aburridote) capítulo introductorio tendremos un dominio decente de los rudimentos del juego.

El resto de las habilidades más avanzadas se nos irá abriendo en nuestras primeras misiones "de verdad", y hay que reconocer que el juego, con todas sus irregularidades e imperfecciones (algo de lo que adolecía, aún más si cabe, el Two Worlds original), llega a hacerse bastante ameno gracias a la amplia variedad de escenarios, misiones, opciones y recursos a nuestra disposición.

Conclusiones:

Aunque no acaba de ser un juego redondo, si lo miras sin un ojo demasiado crítico, y además lo juegas en PC, Two Worlds II será capaz de ofrecerte bastantes horas de variado entretenimiento.

Alternativas:

Tanto Drakensang: The River of Time como el más reciente Divinity II podrían competir sin problemas con este juego en la misma "bundesliga" rolera.

Positivo:

- *Un relativamente sólido motor gráfico*
- *Su gran variedad*
- *El sistema de creación de hechizos*

Negativo:

- *Modelos y animaciones de personajes*
- *A menudo nada entre varias aguas*
- *Control y combate mejorables*

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

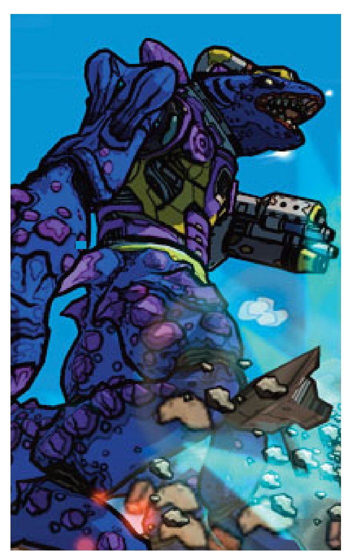
gráficos	65
sonido	68
jugabilidad	70
duración	75
total	75

desarrolla: fluffy logic · **distribuidor:** sce · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 7,99 € · **edad:** +16

Eat Them!

Destrucción Cell Shading

Llega a Playstation Network uno de los juegos más béstias del año. Que mejor forma de celebrar la navidad que destruyendo ciudades con nuestra propia creación monstruosa.



¿Os acordáis de Rampage? Ya sabéis, aquél juego arcade de los ochenta en el que tomábamos control de un monstruo gigante —gorila, lobo o lagarto, todos andando de forma bípeda— para sembrar el terror por la ciudad, destruyendo a nuestro paso todo edificio que se erigiera enfrente nuestro. Por supuesto que las cosas no eran tan fáciles, ya que la potencia militar de dicha metrópolis venía a por nosotros para salvar a la humanidad, complicando nuestro objetivo de convertir la zona en un auténtico infierno.

Ahora que os he refrescado la memoria, debo decir que os encontráis en situación para leer el análisis de Eat Them!, un juego que hereda el espíritu de Rampage en todos los sentidos, ofreciendo diversión pura sin grandes complicaciones.

¿Qué es Eat Them!?

Eat Them! es un juego puramente arcade que acaba de salir en exclusiva para Playstation Store. Su planteamiento es sencillo, y aunque variará según el tipo de misión que debamos realizar, generalmente se basará en la destrucción del escenario a manos del monstruo que hayamos creado. Como podéis ver, el objetivo del juego es simple, y

también lo es la historia: un científico encargado de engendrar los monstruos se vuelve loco y los usará como sus armas para atacar al mundo.

Dicho así, puede que parezca que no se haya dedicado mucho tiempo a desarrollar el descargable, pero lo cierto es que no es así. La simpleza en la historia y el control consigue destacar el punto fuerte del software de Fluffy Logic: la jugabilidad directa y divertida. Si sazonamos este apartado con un entorno tridimensional que destruir y con un estilo cómic conseguido no sólo gracias al estilo Cell-Shaded del juego, sino también a unos menús y una narrativa de los acontecimientos generados como si de un tebeo se tratara, nos sale un juego la mar de entretenido.

¿Entonces sólo tendremos que destruir ciudades?

Bueno, no exactamente. Hay algunas cosas más por hacer, aunque está claro que la esencia pura del juego es ésa. De todas formas, y por si fuera poco destruir todo lo que nos venga en gana mientras controlamos a un enorme bicho creado por nosotros, los desarrolladores han colocado algunas cosillas que dan al juego de mayor variedad.

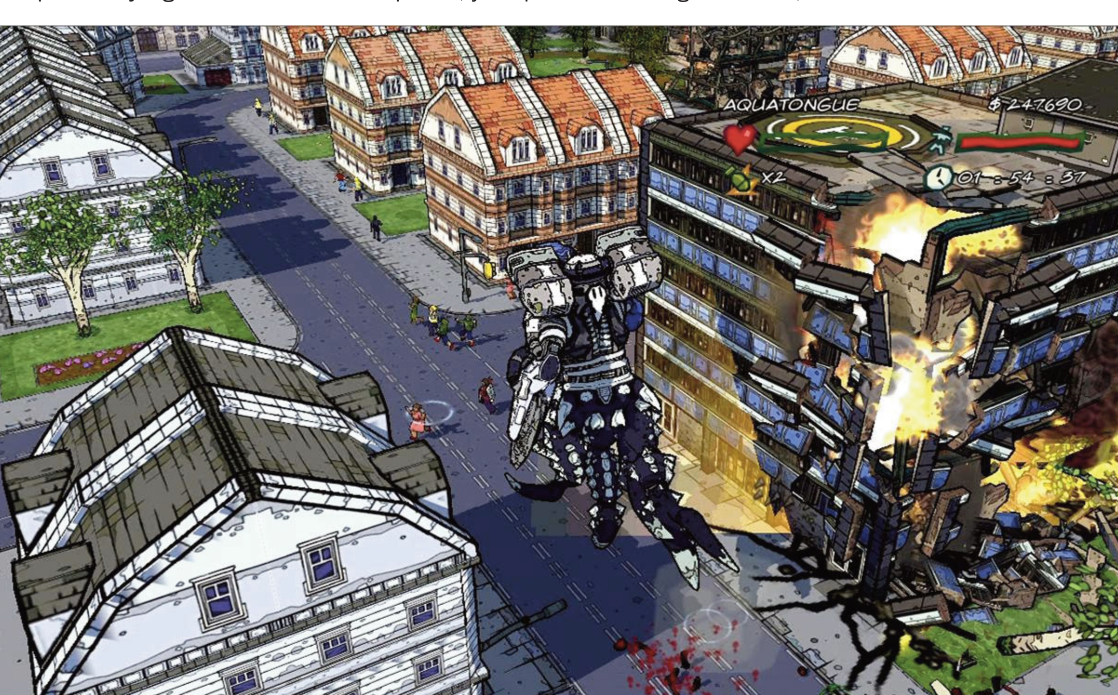
Empezamos por decir que el monstruo lo puedes crear tú a tu gusto, eligiendo la cabeza, las piernas, brazos y torso de entre unos pocos que tenemos de inicio. Cada miembro que decidamos aplicar tiene unas características determinadas, de modo que unas piernas serán más veloces que otras, unos brazos serán más destructivos que otros, y unas cabezas serán más terroríficas para los transeúntes que otras. Por supuesto, empezaremos con partes del cuerpo cuyos atributos serán más bien modestos, para ir ganando más conforme avanzamos en el juego.

Ahí está la otra parte interesante del juego, ya que si queremos el mejor monstruo deberemos conseguir las mejores piezas, y las piezas se consiguen ganando medallas en las misiones que nos ofrece el juego. Así, una medalla de bronce puede desbloquearnos alguna pieza de dicha misión, pero si queremos conseguir todas las piezas de dicha misión deberemos ir a por la cumbre del podio. Hay muchas misiones en el juego, repartidas en diferentes capítulos y escenarios, por lo que conseguir sacarle el 100% al juego no es en ningún caso tarea de una tarde.

Las misiones, además, tienen una particularidad: no todas nos obligan a destruir, sino que hay más cosas por hacer en este universo. Se dice que en la variedad está el gusto, por lo que el gusto en esta ocasión se reparte entre misiones de supervivencia, de carrera, de comer humanos, de destruir el escenario lo más que se pueda, y otras sorpresas que nos deparará cada inicio de capítulo.

¿Así de fácil? ¿Nadie nos va a intentar detener?

Por supuesto que sí. Demonios, eres un enorme monstruo





causando el caos en medio de una ciudad, destruyendo a la humanidad a un ritmo alarmante. ¿Cómo no iba a haber alguien que intentara reestablecer el orden? Como habréis imaginado, en Eat Them! tendremos a las fuerzas del orden como enemigas nuestras, tanto a la policía como a la fuerza militar. Tanques, helicópteros e infantería cargada con todo tipo de armas intentarán derribar a nuestro monstruo para restaurar la paz en el mundo.

Por suerte, para combatir a nuestros enemigos y acabar con el mundo existente contamos con dos ventajas: nuestro monstruo puede curar sus heridas comiendo humanos y, por si ésto no fuera suficiente, el engendro no es más que una bestia creada con molde en el laboratorio del científico loco al que se supone que interpretamos, por lo que si pereciera, al instante tendríamos otra sustituyéndola. Eso significa que hay opción a curarse y también que hay vidas infinitas. Eso si, que nuestro monstruo muera hará que nuestro contador de puntos baje alarmantemente, impidiendo conseguir la más alta puntuación si vamos desechando monstruos sin más, por lo que aunque no podamos morir y ver así una pantalla de Game Over, lo cierto es que "palmarla" no nos beneficia para nada.

¡Pues parece divertido! Pero para jugar solo...

Bueno, está claro que este tipo de juegos, si los coge uno solo, es para pasar un rato y nada más. Sin embargo, cuando los disfrutas con amigos, es de los juegos que pueden pasar horas y horas sin que tengas la impresión de que el tiempo está avanzando. Por eso mismo los chicos de Fluffy Logic han tenido la buena vista de incluir un modo multijugador local para hasta cuatro jugadores simultáneamente. La verdad es que es una gozada ver a cuatro monstruos liándola gorda en medio de la ciudad. Es verdad que se ve más pequeño por eso de que el juego es a pantalla partida, y que añadir un modo online hubiera sido algo acertado, pero ver las caras de tus amigos cuando están al mando de semejantes monstruos de destrucción masiva no tiene precio. Bueno, la verdad es que sí tiene precio: 7,99 euros.

Es una gozada ver cuatro monstruos liándola gorda en medio de una ciudad.

¿Algo más?

Bueno, no he comentado





muchos detalles técnicos del juego, pero lo cierto es que tampoco es que sea lo más importante del juego. De todas formas sería injusto no dedicarle unas palabras a todo esto, así que voy a desgranar un poco por encima cosillas como gráficos, sonido y demás.

Los gráficos, como ya he comentado, se sustentan en una recreación poligonal que imita el estilo cartoon tan característico del Cell-Shading. De todas formas, el estilo se puede usar con más o menos acierto, con más detalle o menos sutileza, y en Eat Them! casi nos encontramos más con lo segundo que con lo primero. No me malinterpretéis, no está nada mal para tratarse de un descargable, pero lo cierto es que se le ve tosco, como dibujado con líneas muy gruesas. Por suerte, en el escenario no podemos decir que falten detalles, por lo que la cosa no queda como algo grave.

La música no está nada mal. No es memorable, pero tiene melodías movidas. La verdad es que quedan muy en segundo plano, lo cual es de agradecer ya que son bastante repetitivas, pero se podría decir que cumplen. Lo mismo de los efectos de sonido, que no son brillantes pero tampoco son malos.

Creo que con las palabras anteriores sobra decir que el aspecto técnico del juego no es lo que va a hacer destacar a Eat Them! de cualquier otro juego que haya en Playstation Network. De todas formas, por todo lo demás, y sobre todo por su precio, Eat Them! merece, como mínimo, una oportunidad.

Conclusiones:

Un juego entretenido, destructivo, y rápido, que disfrutaremos mucho mejor en compañía. No reinventa nada, ni va a destacar por su apartado técnico, pero nos dará para pasar algunas tardes.

Alternativas:

Ahora mismo PSN tiene muchos títulos interesantes, aunque ninguno sea del estilo. Sin embargo, por pocos euros más podemos conseguir juegos como Dead Nation o el primer episodio de Sonic 4.

Positivo:

- Acción directa
- Multijugador local

Negativo:

- A largo plazo no tiene mucho que ofrecer
- Música cargante y repetitiva

TEXTO: MARC PLA

gráficos	69
sonido	60
jugabilidad	72
duración	70
total	67



desarrolla/distribuye: WaterMelon Development · **género:** RPG · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 35 $ · **edad:** +7

PIER SOLAR

¿El mejor RPG para Mega Drive?

Ha habido retrasos, miembros del equipo que iban y venían, cambios estéticos y argumentales y mucho, mucho trabajo que parecía no terminar nunca. Ahora, por fin, Pier Solar está llegando a los hogares.

"Hay unas hierbas que podrían salvar la vida de mi padre... pero sólo crecen en las cavernas y mi madre no me deja ir porque es muy peligroso".

Apenas pasarán un par de minutos desde que empecemos a jugar hasta que nos encontremos con esta situación, que constituye el punto de partida de la historia de Pier Solar and the Great Architects. Como tantos otros RPG de la gloriosa época de los 16 bits, éste pone todo el peso argumental sobre unos niños que podríamos considerar "más valientes de la cuenta", y que deciden embarcarse en una aventura que, en principio, sólo consiste en ayudarse unos a otros para conseguir salir con vida (y con las hierbas milagrosas) de las mencionadas cavernas donde tanta gente ha muerto...

Obviamente, esto es sólo una pequeña parte de dicha aventura, y ya se podía disfrutar de ella en la demo que WaterMelon distribuyó gratuitamente desde su web hace más de dos años. Lo cierto es que, una vez consigamos curar al padre de Hoston (uno de los 3 niños protagonistas), éste se unirá a nuestro equipo en una búsqueda que llevará a los variopintos héroes a otras ciudades, a otras civilizaciones y, tal vez, incluso a otra dimensión.

Y es que Pier Solar parte de un planteamiento inicial muy sencillo para ir desenmarañando poco a poco una historia mucho más profunda, larga (al menos unas 30 horas de juego) y plagada de detalles que le dan mayor profundidad, situaciones

Pier Solar es el primer juego 100% nuevo para Mega Drive lanzado internacionalmente en lo que llevamos de siglo, y con una calidad envidiable





cómicas, giros interesantes y guiños a otros RPG famosos y a sagas emblemáticas de Sega.

A diferencia de otros no licenciados como Legend of Wukong o Beggar Prince (ya comentados en anteriores números), Pier Solar no es una traducción de algún juego inédito en occidente ni contiene material gráfico o sonoro ripeado de otro. Sus autores lo han desarrollado completamente desde cero, en lo que originalmente no era más que un proyecto entre amigos, un juego cuyos protagonistas fueran los propios miembros del foro de Eidolon's Inn. No tardaron en darse cuenta de que aquel primitivo "Tavern RPG" (como lo bautizaron en un principio) iba evolucionando hasta convertirse en algo mucho mayor. Ese grupo de amigos formó WaterMelon Development y el proyecto pasó a llamarse Pier Solar. Hoy, dicho proyecto llega en forma de completísimo cartucho a los buzones de los compradores que confiaron en ellos y en la idea de pagar por adelantado, tras haber visto sólo unas pocas capturas de un juego que bien podía no haberse terminado nunca. Y lo hace en un packaging diseñado cuidando al máximo cada detalle. Nada de fundas de plástico genéricas con un manual modesto (o incluso sin él, como se venden muchos no licenciados en subastas en Internet). Pier Solar viene bien cargado, con flyers, un poster y una carta de agradecimiento de WaterMelon, con un manual exquisitamente ilustrado y con un CD al que podremos dar uso si jugamos teniendo conectada también la Mega CD. Todo ello, en una caja de cartón de una alta calidad evidente.

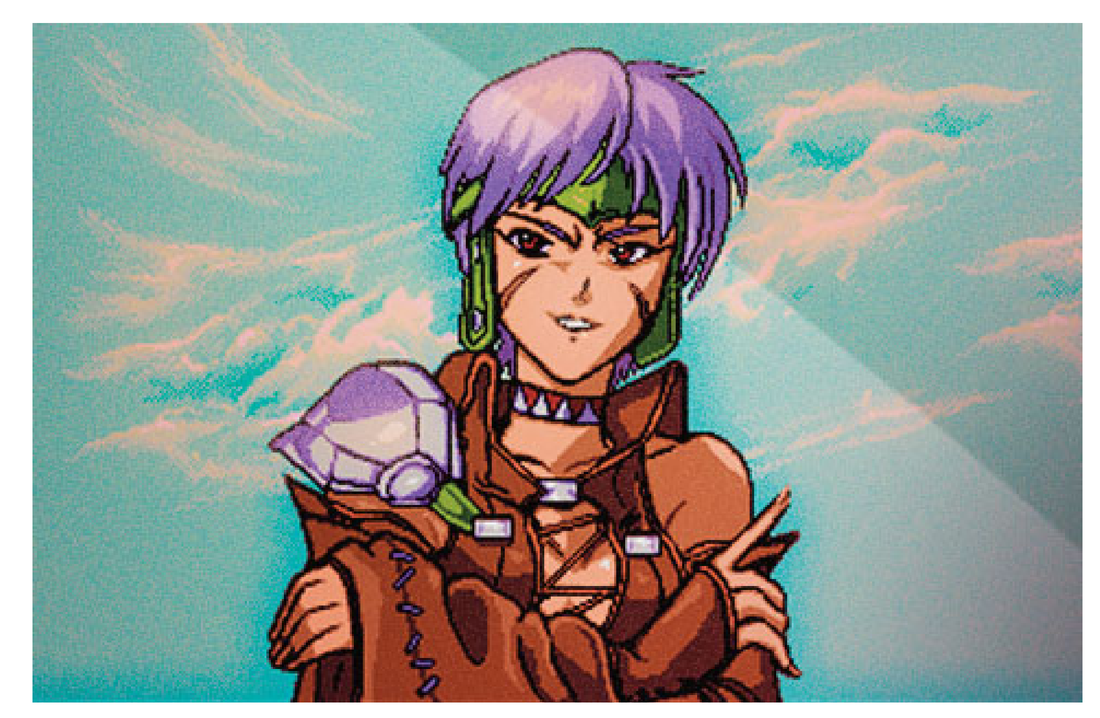
Pero, ¿para qué sirve ese CD? ¿No estamos hablando de un RPG para Mega Drive? Pues sí y no. Con 64 megas, Pier Solar es el mayor cartucho jamás creado para la 16 bits de Sega, pero nos da además la opción de disfrutar de un sonido de calidad superior mediante el disco para Mega CD

Un punto a su favor

Los continuos retrasos en el lanzamiento de Pier Solar resultaban frustrantes para los cientos de usuarios que pagaron por el juego más de dos años antes de que saliera. Muchos llegaron a creer que nunca se terminaría. Pero no sólo lo ha hecho a tiempo para Reyes sino que llega a nuestras casas haciendo gala de una impecable presentación en caja de cartón muy resistene, con barniz resaltando detalles del diseño, con un bonito manual a todo color, flyers y el CD de la banda sonora en la misma caja. ¡Seguramente, el juego de Mega Drive con mejor presentación hasta la fecha!



Según la versión del juego que hayamos reservado, podremos jugar en inglés, español, francés, alemán o portugués.



que encontramos en la misma caja. Dicho de otro modo, WaterMelon ha unido lo mejor del juego en cartucho con las ventajas del sonido en CD. Es la primera vez que este tipo de innovación técnica se lleva a la práctica, ya que ni la propia Sega lo hizo cuando la consola y su add-on estaban en auge.

Pero si la Mega CD no es otra de las plataformas retro que engrosan vuestra colección, no sufráis: si por algo destaca Pier Solar es precisamente por sacar lo mejorcito que la Mega Drive puede ofrecer en el terreno sonoro. De hecho, no es exagerado el equiparar su banda sonora a las de grandes producciones del Sonic Team o del mismísimo Yuzo Koshiro en los viejos y buenos tiempos en Mega Drive. Pier Solar está lleno de interesantes temas musicales que aportan una impecable ambientación a cada escenario y a cada situación concreta, y cuyos instrumentos suenan con una nitidez francamente envidiable. WaterMelon ha demostrado aquí un profundo conocimiento del hardware en el que se mueven.

El apartado gráfico, aunque notable, es tal vez lo menos impresionante del juego si lo comparamos con productos oficiales (pero supera ampliamente a la mayoría de no licenciados). La utilización de la paleta de Mega Drive es muy correcta, e incluso a veces nos parecerá que supera el límite de colores de la consola. De hecho, toda la

INNOVACIÓN, DEDICACIÓN, CONOCIMIENTO, TALENTO... ¿Y HUEVOS DE PASCUA?

Esto hay que explicarlo, claro. En un alarde de originalidad y de conocimiento de la plataforma en la que trabajaban, los chicos de WaterMelon no sólo nos regalan la posibilidad de jugar a un gran RPG con una banda sonora mejorada si conectamos la Mega CD e insertamos el disco que se incluye, sino que también existe cierto guiño escondido en algún punto del juego (lo que los angloparlantes llaman "easter egg", huevo de pascua), que sólo veremos si contamos con la malograda 32X. Un detalle insignificante, según sus creadores, pero que no deja de ser curioso y de agradecer. ¡A ver quién lo encuentra primero!

separación de colores está pensada para sacar provecho de las viejas teles de tubo, y es en ellas donde Pier Solar ofrecerá su mejor cara. No obstante, y pese al entusiasmo de contar por fin con un juego homebrew de tan alto nivel en Mega Drive, no podemos obviar el hecho de que, en realidad, títulos como Soleil o Ristar sacaban mucho más partido de la denostada paleta de 64 colores e incluso parecían superarlos. Pier Solar es bonito, pero no resulta tan sorprendente. Además, para facilitar la fluidez del scroll, se ha reducido ligeramente la resolución mediante una pequeña banda negra en la parte inferior de la pantalla. ¿Molesta esta medida? ¿Repercute negativamente en el desarrollo del juego? No, pero tampoco vemos razón o justificación para que esté ahí…

En otro orden de cosas, los combates por turnos son abundantes en zonas como los bosques o las cavernas, pero no llegan a resultar hartantes como en tantos otros RPG con combates generados aleatoriamente. El sistema de combate es bastante intuitivo, lo cual es de agradecer, pero será conveniente que hablemos con todos los habitantes del pueblo al menos una vez para asegurarnos de que no nos perdemos nada de información útil. Hay una variedad enorme de personajes no jugables, puzzles y retos secundarios que contribuyen a aumentar la duración del juego. Y los diálogos, afortunadamente, son entretenidos e incluso ingeniosos.

Pier Solar estaba agotado antes de salir, al tener todos los preorders vendidos, pero los autores anuncian alguna "sorpresa" para enero. Disponible en 3 versiones con distintos idiomas, jugarlo en español es una gozada.

Salvo el detalle gráfico señalado, es difícil sacarle pegas a este juegazo. Lo admito, soy un detractor habitual de los RPG… pero Pier Solar ha conseguido engancharme.



La separación de colores está pensada para sacar el máximo partido a nuestros viejos CRT, donde Pier Solar se verá notablemente mejor

Conclusiones:

Puede que estemos ante el *mejor RPG de la 16 bits de Sega, con (y sin) permiso del genial Phantasy Star IV. Bien desarrollado, bien escrito, jugable, largo, divertido y con una banda sonora a la altura de lo mejor de la consola.*

Alternativas:

Phantasy Star IV y Soleil son auténticas obras de arte del género en Mega Drive. Soleil también fue traducido al español, pero es algo caro a día de hoy.

Positivo:

- *Espectacular banda sonora*
- *Excelente traducción*
- *El mejor packaging jamás visto en MD*

Negativo:

- *No impresiona gráficamente*

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	82
sonido	97
jugabilidad	92
duración	89
total	**90**

Una segunda opinión:

El uso de la paleta de colores es inteligente, pero tampoco es la panacea dentro del catálogo de esta consola. La variedad de escenarios, personajes jugables y no jugables, objetos, diálogos y detalles curiosos compensan que tal vez vaya un pelín escaso en animaciones, algo que de todas formas tampoco fue nunca el punto fuerte de los RPG clásicos. En todo caso, Pier Solar se ha erigido como uno de los imprescindibles de Mega Drive.

Raúl Cuevas



desarrolla: retro studios · **distribuidor:** nintendo · **género:** plataformas · **textos:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +3

Donkey Kong Country Returns

El regreso de todo un clásico del Zoo

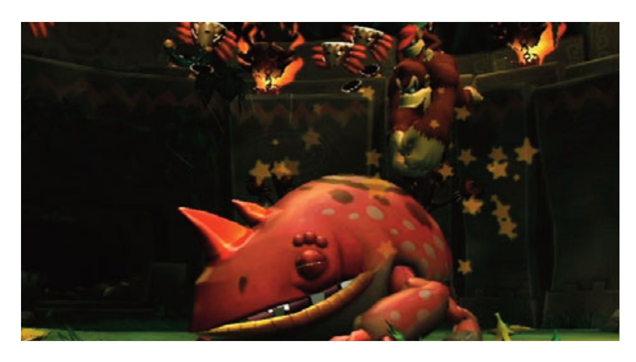
Nintendo ha decidido resucitar a sus gorilas más populares con el estilo que les hizo famosos, el del plataformas 2D al estilo Super Nintendo, en esta ocasión no ha estado RARE tras el proyecto, pero el resultado ha sido satisfactorio igualmente.

Tras el estupendo trabajo realizado por el equipo Retro Studios con la trilogía Metroid Prime, Nintendo les ha encargado un trabajo de gran complejidad, realizar un juego de plataformas 2D de calidad siguiendo el estilo de los clásicos juegos de Super Nintendo.

Si tuviésemos que definir Donkey Kong Country Returns podríamos describirlo como el mejor homenaje al Donkey Kong Country de Super Nintendo, algo realmente bueno, pero que no termina de cuajar para convertir este Donkey Kong Country Returns en un imprescindible, en un clásico, o como he leído en la web de videojuegos más influyente de habla hispana, en un nominado a GOTY. Donkey Kong Country Returns mantiene las pautas, estilo de niveles, vehículos salvajes y enemigos al más puro estilo original, algo que resultará atractivo para los seguidores de los juegos de SNES y también los que no lo fueron, pero que no termina de innovar realmente en nada, siendo el juego que nos ocupa un juego que podría haberse lanzado perfectamente y sin ningún tipo de limitación en Game Cube hace 7 años.

El regreso de uno de los clásicos mas esperados

Gráficamente el juego cumple, muestra en pantalla lo que se espera de él, personajes y escenarios vistosos y bien diseñados, aunque palideciendo en el detalle de los mismos, quedando en evidencia todos los aspectos gráficos del juego a excepción de los protagonistas cada vez que la cámara realiza enfoques. A poco que nos fijemos veremos polígonos donde deberían ir formas curvas, así como texturas poco trabajadas. Sin embargo, la sen-



sación global del juego es un conjunto solido, acabado.

El apartado sonoro acompaña al juego a la perfección, con sonidos reciclados de las versiones de Super Nintendo y nuevas melodías que se integran a la perfección en el juego, pero que no terminarán de destacar especialmente. Los efectos sonoros siguen la línea del clásico de Super Nintendo.

Jugablemente el juego decepciona al mismo tiempo que cumple los objeticos. La decepción llega cuando vemos que las características de Wii no se aprovechan en ningún momento, únicamente utilizando el movimiento del Wii mote y Nunchuk para rodar, soplar y poco más. El control es al más puro estilo clásico, y es esta característica la que deja claramente entrever que este juego habría sido mucho más afín a las características de Game Cube. La curva de dificultad está bien nivelada, siendo el juego fácil de completar pero bastante complicadillo y duradero si nuestro objetivo es obtener todos los objetos o superar todos los retos ocultos en él.

La duración es muy amplia, el juego se compone de cerca de una centena de niveles incluyendo jefes de final de fase. Si a esto le sumamos la gran cantidad de secretos, piezas de puzle, monedas o records que oculta estamos hablando de un juego que nos tendrá pegados a nuestras Wii durante meses.

Si lo indicado en el análisis es lo que esperabas del nuevo juego de Nintendo, entonces ya estás tardando en hacerte con él.



Conclusiones:

Un buen juego y un gran regreso a las plataformas para uno de los clásicos del universo Nintendo. Sin embargo, presenta está lejos de ser un juego rompedor, uno de los mejores de la consola de sobremesa de Nintendo.

Alternativas:

Plataformas en dos dimensiones las mejores opciones son Sonic 4, Klonoa o New Super Mario Bros Wii, todas ellas inferiores en terminos generales al juego que nos ocupa..

Positivo:

- *Buen acabado general*
- *Realmente profundo*

Negativo:

- *No explota las capacidades de Wii*
- *Incorpora pocas cosas nuevas*

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	85
sonido	87
jugabilidad	82
duración	93
total	**85**

Una segunda opinión:

Otro gran juego en el catalogo de wii, algo que los jugadores esperábamos y que recibimos con todo el entusiasmo, hay cosas que pudieron ser mejores, pero resumiendo, el juego presenta una buena factura.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: ARC S.Works · **distribuidor:** Koch Media · **género:** Lucha · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 50,99 € · **edad:** +12

BlazBlue: Continuum Shift

Asentando un estilo propio

Es una práctica habitual en los juegos de lucha sacar una revisión del producto al cabo de un año. Aunque a muchos esto les parezca un timo no sólo es algo normal, sino que en ocasiones es necesario.



BlazBlue: Calamity Trigger era un excelente juego roto por un nivel de descompensación en los personajes que rozaba el ridículo. Tres personajes (v-13, Rachel y Arakune) eran sobradamente superiores al resto. El rebalanceo que trae consigo Continuum Shift permite que podamos probar a jugar con todos los personajes sin acabar frustrados.

Sin embargo, esto se podría haber conseguido con un simple parche y, además, es algo que sólo podrá apreciar quien haya jugado a la versión anterior. Para atraer la atención de nuevos jugadores, ARC System Works ha introducido dos elementos claves: nuevos personajes y un nuevo modo de entrenamiento. Empecemos por el segundo.

En lugar de una simple guía de posibles combos (al estilo SSFIV), BlazBlue nos enseña los combos realmente útiles e incluso estrategias a utilizar contra un rival humano. Gracias a esto

El modo historia nos contará mediante unos diálogos las motivaciones de cada personaje. No es gran cosa, pero logra entretener si se nos va internet

los recién llegados pueden aprender los secretos del juego y los ya habituales aprenderán rapidamente a manejar a las nuevas incorporaciones.

De los nuevos personajes hay que decir que es el aspecto más criticable del juego. Si bien es cierto que en BlazBlue no nos encontramos con varios muñecos de técnicas casi idénticas (ryu, ken, akuma...) tan sólo tres personajes nuevos incluidos en el disco se antojan insuficientes. ¡Sobretodo si ya hay tres más preparados como DLC! Tan sólo se le perdona por el precio reducido.

Aún así, BlazBlue Continuum Shift sigue siendo un magnífico juego de lucha. Su sistema es fácil de entender pero difícil de dominar. Tremendamente variado: nunca tendremos la impresión de estar jugando a un clon de Street Fighter. Además, es un juego que no premia las "trampas". Mashear botones como loco, tan efectivo en la saga de Capcom, aquí sólo nos dejará en ridículo.

Además, el netcode es espectacular. Los juegos de uno contra uno son muy sensibles al lag, cualquier retardo, por pequeño que sea, se nota. Está claro que no vamos a tener una conexión perfecta con todo el mundo, pero, pero sigue siendo el juego que proporciona la experiencia online más fluida dentro de su género.

Si te gustan los juegos de lucha no puedes dejar escapar este título. Olvídate de prejuicios y vuelve a sentirte como cuando aprendiste a luchar por primera vez



Conclusiones:

Ningún amante de los juegos de lucha debería dejarlo pasar. Accesible, divertido, variado.

Alternativas:

Super Street Fighter IV

Positivo:

- *Sistema de combate envidiable*
- *Balanceo correcto de personajes*

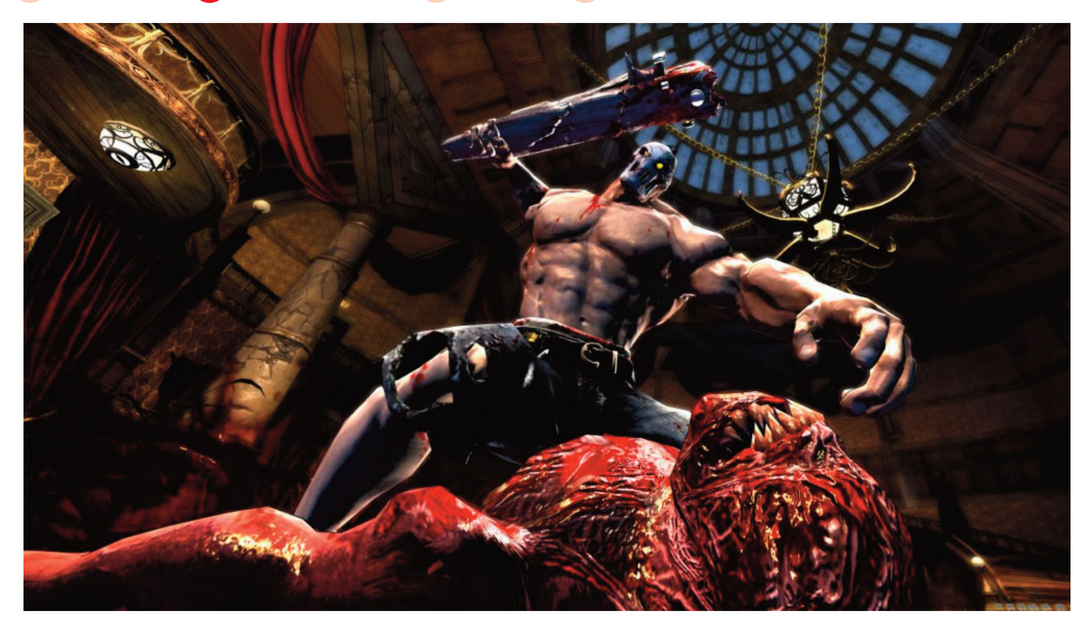
Negativo:

- *Las animaciones no convencen*
- *Pocos personajes incluidos en el disco*
- *Personajes en DLC desde lanzamiento*

TEXTO: A. GONZÁLEZ

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	90
duración	80
total	**80**





desarrolla: namco bandai · **distribuidor:** namco bandai · **género:** beat´em up · **texto/voces:** inglés· **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

Splatterhouse

La sangrienta vuelta de Rick

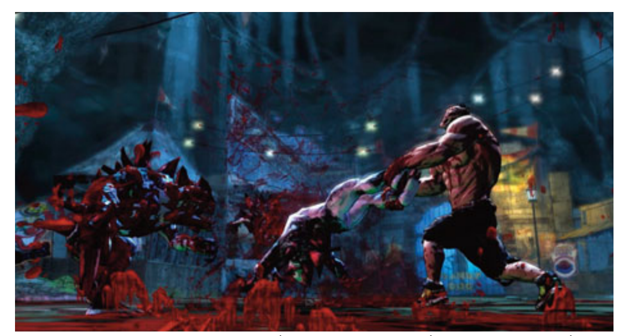
Diecisiete años después, Namco nos vuelve a traer uno de los beat´em up más sangrientos de aquella época en la que existía una consola llamada Megadrive.Todo un detalle para los seguidores de aquella mítica saga.

Todos aquellos jugadores a los que les atraiga el gore van a darse un homenaje con esta actualización de Splatterhouse, uno de los primeros juegos de acción y terror que aparecieron en este mundillo. Y es que no podemos negar la evidencia, ya que uno de los principales reclamos de este título reside precisamente en eso, en la cantidad de escenas subidas de tono y litros de sangre que se suceden en cada uno de los niveles.

El argumento del juego es bastante simple, tampoco necesita mucho más. Todo comienza cuando Rick acompaña a su novia Jennifer a la casa del científico Henry West para entrevistarlo, pero este tiene otros planes, él y sus monstruos secuestrarán a Jennifer y malhieren a Rick, pero este decide pactar con la máscara infernal y así poder salvar a su chica de las garras de Henry West. El pacto le proporcionará una fuerza sobrehumana y una sed de sangre insaciable, que intentará saciar desgarrando la carne de la multitud de hordas de enemigos que nos encontraremos por el camino hasta la liberación de nuestra amada.

Metiéndonos ya en el plano técnico, Splatterhouse es un título bastante bueno, incluso notable. La estética que se ha escogido para dar vida a la aventura, a medio camino entre el cómic y película de serie B, dota al juego de una personalidad muy definida. Igualmente, la recreación de cada uno de los monstruos que nos atacan a los largo de todos los ni-

La vuelta de Rick hace que muchos volvamos a recordar nuestra infancia. El título es una alabanza al gore y al humor negro y siniestro.



veles es un ejercicio fantástico de imaginación y creatividad. Además están bien animados por regla general. Esto contrasta un tanto con los decorados. Y no porque sean mediocres o estén mal realizados, sino por su escasa inspiración y variedad, alcanzando un nivel simplemente correcto.

El sonido es otro cantar. A pesar de que los diálogos están en inglés con subtítulos, nos han parecido sobresalientes. Y en esto tiene mucho peso el papel que desempeña la máscara. Este objeto tiene vida propia y no para ni un solo instante de parlotear. Su sentido del humor es bastante agudo y negro, profiriendo continuos insultos tanto al protagonista como al resto de los personajes. La música, que varía su intensidad en función de lo que acontece en cada instante, se amolda bien al juego y pasa de la calma al Metal más radical en cuestión de segundos.

El punto que más destacamos, quizá es también el más nostálgico, son las partes 2D haciendo un guiño a sus inicios, esto que a veces hace que un título se chafe, pero esta vez no ha sido así sino que lo han implementado de tal forma que las transiciones entre 2D y 3D sean sublimes.

Por último, decir que el título también incluye como contenido desbloqueable los títulos originales de la saga, detalle que agradecerán especialmente los jugadores más nostálgicos y veteranos.



Uno de los detalles de los desarrolladores la inclusión de poder desbloquear las primeras entregas de la serie, todo un acierto

Conclusiones:

Despues de tanto tiempo sin aparecer por estos lares. Se agradece la vuelta de un clásico a las consolas nextgen. Estamos ante uno de los títulod más sangrientos de la historia.Una excelente revitalización de una saga que, esperamos, no vuelva a caer en el olvido. Rick y la máscara necesitan una nueva aventura para el próximo Halloween.

Alternativas:

Hacía mucho tiempo que no veíamos un juego tan violento en consolas. Por lo que no habría una alternativa directa.

Positivo:

- Inclusión de los titulos originales
- Las transiciones 2D y 3D

Negativo:

- Tiempos de carga
- Algunos problemas con la cámara

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	89
duración	80
total	**75**



desarrolla: Camelot · **distribuidor:** Nintendo · **género:** RPG · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 40,99 € · **edad:** +12

Golden Sun: Dark Dawn

Un clásico que se resiste a cambiar

Esta tercera entrega de la serie Golden Sun llega a nuestras NintendoDS en un momento en el que el mercado de los RPGs cuenta con un gran número de títulos. ¿Podrá hacerse un hueco?

Golden Sun: Oscuro Amanecer es un juego que está levantando mucha polémica. Por un lado los primeros reviews no han sido muy condescendientes con él, por el otro los jugadores y los fans de la saga hablan maravillas de él. ¿Qué pasa con este juego?

Desde mi punto de vista, este juego ha sido apresurado para salir al mercado antes de navidades y esto le pasa factura. Al decir esto, es probable que penséis en fallos gráficos o bugs. No, no me refiero a eso. El gran inconveniente de este título es el tratamiento de su trama.

Los diálogos de los personajes son lentos, infantiles y con un misterio innecesario y previsible. A pesar de que me considero un fan de cinemáticas o largos bloques de texto, fueron varias las ocasiones en que me vi a mí mismo gritándole a la consola que se dejase de rollos... ¡y me permitiese jugar de una vez! Para que os hagáis una idea, la introducción tarda cerca de media hora en dejarte grabar, mientras te cuenta la historia de las dos anteriores entregas y te presenta a los nuevos protagonistas.

Una vez más nos encotraremos con un personaje principal mudo, sin opinión y que es arrastrado a salvar el mundo por casualidades. Ya cansa, ¿no?

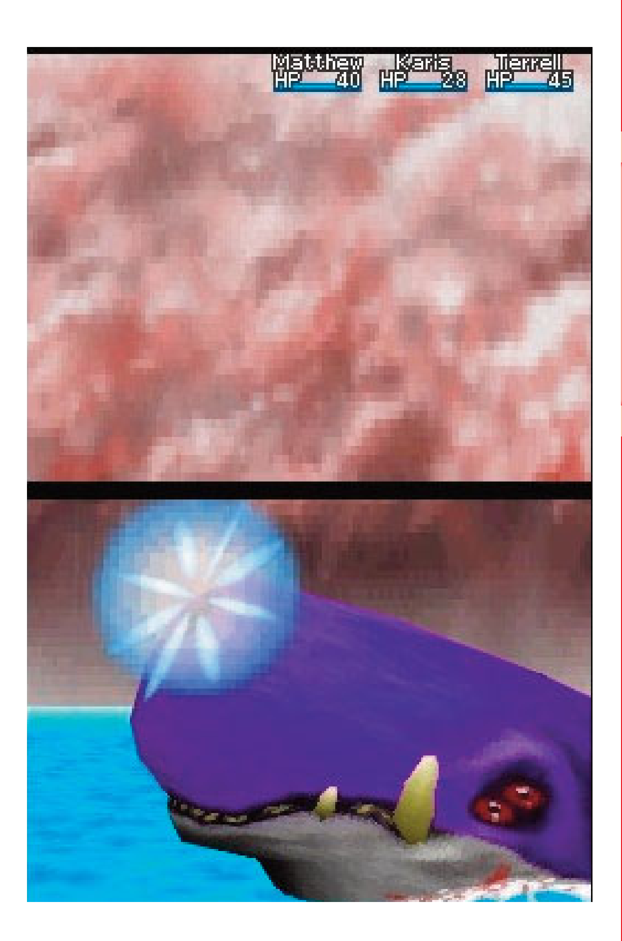
Sin embargo y a pesar de esto, el juego tiene algo distinto. Algo de magia. La parte de exploración y resolución de puzles en las mazmorras es tremendamente divertida (sobretodo cuando nos damos cuenta de que el control mejora con la cruceta con respecto al lápiz táctil). Las

Las invocaciones siguen siendo tan geniales como siempre. No sólo son impresionantes de ver, sino que además resultan muy efectivas

distintas habilidades y hechizos de nuestros personajes nos permiten resolver puzles complejos de formas originales, al más puro estilo de los juegos de GB Advanced. Además, el combate mantiene el mismo sistema de siempre, dando mucha importancia a las espectacculares magias e invocaciones, pero sin aburrirnos con cinemáticas interminables. Es más, siempre nos las podremos saltar y ver una versión corta.

En definitiva, si podemos soportar una historia simple y tradicional nos encontraremos con un juego tremendamente divertido que ha sabido mantenerse fiel a sí mismo. Al principio de la aventura pensaba que era una lástima que no se hubieran atrevido a experimentar con el nuevo control y no nos hubiesen planteado puzles más orgánicos, al estilo Zelda: Phantom Hourglass, sin embargo con más horas de juego a la espalda me di cuenta de que el juego funcionaba perfectamente. Me lo pasaba bien mientras no me intentaban explicar un rollo sin demasiado sentido.

Si os gustó cualquiera de las anteriores entregas, seguro que este juego no os defrauda.



Conclusiones:

Un buen juego que logrará divertirnos si somos permisivos con un argumento que, aunque tiene potencial, está mal llevado.

Alternativas:

Dragon Quest IX, FF: the 4 Heroes of Light, Lufia: The Curse of the Sinistrals...

Positivo:

- *Puzles entretenidos y originales*
- *Sistema de combate dinámico*

Negativo:

- *Trama mal explicada*
- *Personajes demasiado infantiles a ratos*

TEXTO: A. GONZÁLEZ

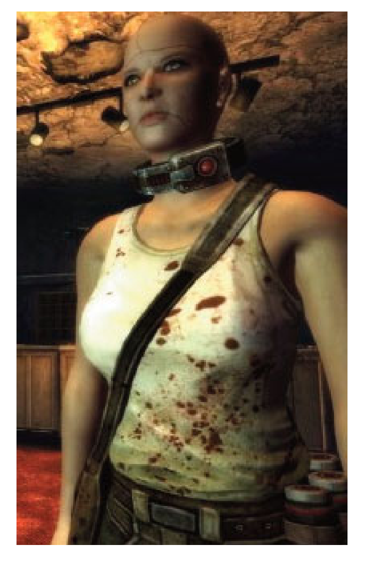
gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	70
duración	70
total	70

desarrolla: obsidian · **distribuidor:** bethesda · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800 msp · **edad:** +18

FallOut New Vegas: Dead Money

El primer DLC para el Mojave

A nadie sorprende la política de Bethesda en cuanto a ampliar sus productos mediante DLC de pago. Primero con Oblivion y después con FallOut, los hemos visto de todos los tipos y colores. Ahora llega Dead Money



La llegada de Dead Money supone el pistoletazo de salida a otros que teóricamente irán llegando a lo largo de este año. Y para ser francos, lo que ofrece dista de las excelentes experiencias que vivimos con los DLC de la tercera entrega. Una primera toma de contacto que deja a las claras que hay bastante camino por recorrer.

En Dead Money nos trasladeremos a un nuevo emplazamiento, situado en el casino Sierra Madre. Allí, las historias cuentan que un suculento tesoro se esconde bajo sus cimientos. Y como no, nuestra misión en las cinco horas que dura la aventura va a ser hacernos con él.

Pero ya os adelantamos que no va a ser tarea fácil. Dead Money es dificil. Enfermizamente dificil. Olvidaos en todo momento intentar acometerlo si no tenéis unos niveles elevados de desarrollo y unas cuantas perks vitales. Además, por si el reto fuera nímio,

Dead Money es un DLC enfermizamente dificil. No ayudan las misiones, por lo monótonas y basadas varias de ellas en simple prueba/error

aún nos aguarda una nueva sorpresa, y es que una vez llegados a los inicios de la expansión, nuestro querido arsenal, y que tanto nos ha hecho sudar sangre recolectarlo, desaparecerá de golpe y plumazo, teniendo que comenzar nuestro particular descenso a los infiernos a pecho descubierto. No era necesario recurrir a estos niveles de dificultad enfermiza, porque el salto de ser un semidios al final de la aventura principal, no puede contrarrestrarse con esta indefensión paralela. Hay que encontrar un equilibrio, que a todas luces, se ha saltado a la torera.

Otra de las sombras que presenta el juego es la limitadísima exploración que esta expansión ofrece. Si bien ésta está totalmente dirigida por el propio argumento, a todas luces lo mejor, y con diferencia del añadido; resulta frustrante encontrarse la mayor parte del tiempo recorriendo un pasillo. No llega a los niveles de Operation Anchorage que pudimos ver en FallOut 3, pero no le va muy a la zaga.

En cuanto a las misiones que nos encontraremos, estas se sitñuan todas ellas por debajo del umbral medio del juego principal. Muchas de ellas anodinas y repetitivas. No le hacen ningún favor el hecho de que una parte importante de ellas se base en el antiquísimo sistema de prueba/error. Esto solo repercute en que llenemos más y más los slots de guardado a nada que consigamos avanzar un milímetro.

Dead Money es un DLC de perfil medio/bajo, que dificilmente va a contentar a los seguidores acérrimos a la saga. A los otros, ni fú ni fá.



Conclusiones:

No va a contentar a los seguidores de FallOut. Apenas ofrece posibilidades de exploración, es incomprensiblemente difícil y las misiones apenas varían unas de otras. A buen seguro que los venideros tomarán nota de estos errores.

Alternativas:

De momento es el primer DLC que podemos encontrar para New Vegas. A lo largo de este año a buen seguro acabarán llegando más, como ya pudimos ver con FallOut 3.

Positivo:

- Argumento medianamente interesante
- Atractivo si te motivan los retos

Negativo:

- ¿A que viene esta dificultad ahora?
- Bastane monótono

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	95
jugabilidad	50
duración	60
total	**65**



desarrolla: Game Republic · **distribuidor:** namcob · **género:**acción · **texto/voces:** cas/jap · **pvp:** 60,99 € · **edad:** +12

Majin and the forsaken...

¡Cómo nos gustan los cuentos!

Niño más bichejo mono fantástico es una fórmula que genera curiosidad y gusta. Juegos amables con un poco de puzles y un poco de acción donde lo fundamental es relajarse y disfrutar de una buena historia.

Un mundo oscuro donde un niño libera a un ogro (léase Majin) encerrado, es el comienzo de un videojuego que desde el principio se descubre como cuento y tiene en esa característica su mejor baza: en la manera de contar una historia donde la moraleja radica en la oscuridad del propio ser humano. Avanzar con la pareja protagonista y disfrutar del relato es una experiencia muy agradable. El juego cuenta con un buen diseño artístico que, desgraciadamente se ve empañado por ciertos detalles que no se entienden cómo deberían estar ahí; y éste, tristemente, es el resumen general de este título.

Luces y sombras. Luces en el aspecto general del juego, en muchos de los puzzles tan divertidos y gratificantes de resolver, en la variedad de situaciones y en la interactividad con nuestro monstruo amigo, que nos lleva a una aventura con una tónica muy cercana a los Zelda: avanzar, solucionar un puzzle situacional y avanzar, con combates por el medio. Por desgracia, el juego parece querer acercarse demasiado a los juegos en los que se inspira en lugar de sacar pecho y decidir inventarse cosas nuevas. Los acertijos son entretenidos, sí; pero no todos, en algunos tendremos que sufrir el engorro de caminar sin ningún tipo de explicación racional hasta un lugar exageradamente alejado para luego volver y seguir con la aventura. Los combates son demasiado simples, pero sin inventiva. Veíamos que Enslaved, otro cuento, inver-

Una entretenida aventura que empieza mejor que acaba con la resolución de puzzles como su mayor y mejor baza



tía su acción en un combate de reducidas combinaciones, sí; pero lo hacía maravillosamente. Aquí, por desgracia no sucede eso; es simple y punto. Además la cámara falla e incluso el propio protagonisa al realizar determinados saltos y aunque se nos habilite la posibilidad de poder pedir ayuda a Majin o incluso atacar de manera sigilosa no está del todo lo bien implementado que debería, fallando en momentos clave.

El mayor error del juego parte de su buen planteamiento de inicio, su poderosa ambientación, sus colores, su diseño... ya s que se acaba perdiendo por no saber llegar a buen puerto a nivel jugable y de mecánicas sus ideas

Los enemigos finales, por fortuna, brillan ya que buscar su derrota es lo mejor en cuanto a enfrentamientos ya que ello entraña, en sí, un reto lógico.

Majin es un título recomendable, pero sabiendo cuales son sus carencias, que las tiene; carencias que no tendrían que estar ahí ya que empañan lo que podría acabar siendo un muy buen trabajo. No es un título excelente, pero sí es un buen cuento y un interesante juego para disfrutar a ratos. Por fortuna, los puzzles y la variedad de situaciones y su misma naturaleza consiguen ocultar las cosas malas.

Lamentablemente, el sistema jugable carece de una profundidad que el propo desarrollo del título exige

Conclusiones:

Un buen juego y punto. Muy buenas ideas que acaban lastradas por falta de un remate más digno a nivel jugable

Alternativas:

Cualquier otro de Fumito Ueda es mejor, también Enslaved, un juego que me encantó a título pesonal

Positivo:

- Su naturaleza de cuento

Negativo:

- Sus limitaciones jugables

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	65
duración	65
total	**65**

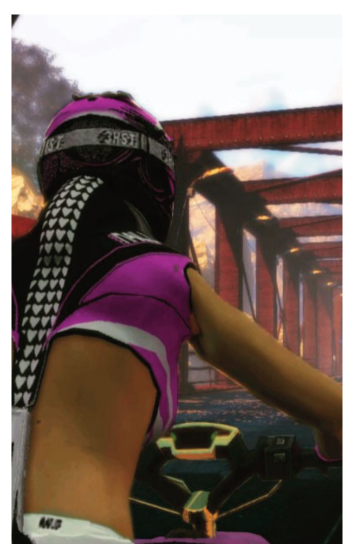


desarrolla: Tech Land · **distribuidor:** Koch Media · **género:** Conducción · **texto/voces:** es · **pvp:** 50,99 € · **edad:** +12

Nail'd

Extremadamente extraño

En un mes donde la velocidad se ha asociado a un nombre propio (Gran Turismo 5) nos encontramos con otro tipo de apuesta. Nail'd pretende ser un juego atrevido, emocionante y extremo, pero fracasa estrepitosamente



Los juegos de carreras alocadas siempre han cosechado un éxito para mí inexplicable en consolas de sobremesa. En esta generación nos hemos encontrado ya con dos series que han marcado el camino a seguir. Hablamos de Motostorm y de Pure. Nail'd tenía toda la pinta de seguir su estela y ofrecernos una diversión simple pero efectiva, sin embargo no han sabido mantener los elementos que hacen de estos juegos divertidos.

Porque un juego que presuma de ser velocidad pura y extrema debe poder transmitir esa sensación de una forma realista... y las físicas en Nail'd son un chiste. Chocar contra objetos blandos y ver cómo explota nuestra moto o como los atravesamos cual espectro es realmente desmotivador.

Sin embargo, el juego no es un completo desastre. Las primeras partidas son realmente divertidas. Chocarse es frecuente pero

El apartado gráfico del título no está nada mal y es posible que al principio consiga despistar nuestra atención de los graves problemas que presenta

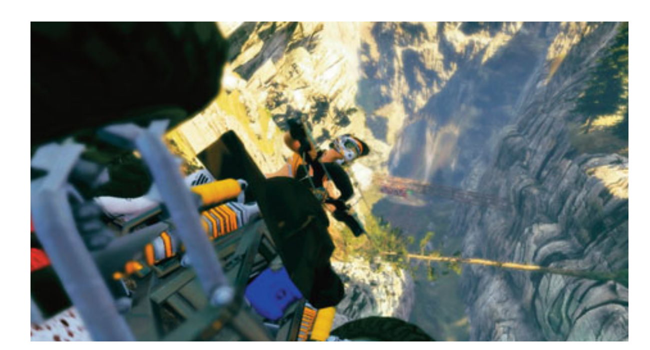
no es un problema ya que Tech Land, conocedor de estos problemillas, nos permite hacer un respawn rápidamente casi sin perder tiempo.

El modo principal es un modo torneo en el cual competiremos a lo largo de distintas series de carreras en una zona del mundo. Cuando superamos un número de eventos de cada lugar, se nos desbloqueará otra zona con más pruebas para ir avanzando.

Progresar en este modo nos desbloqueará nuevas piezas para nuestras motos, pero es probable que a mitad de partida perdamos el interés. En las primeras pruebas, mientras el nivel de dificultad es permisivo con nuestros fallos disfrutamos conduciendo. El problema llega al cabo de una o dos horas cuando llega la disyuntiva de qué hacer. Había dos opciones: mantener la dificultad baja o subirla y ambas eran opciones perdedoras.

Porque cuando de repente ya no nos podemos chocar y ganar, entonces le pedimos al juego precisión y control y nos llevamos un chasco cuando no nos lo ofrece.

Y es que ¿qué nos ofrece realmente Nail'd? Como conducción mínimamente precisa falla, como arcade nos da una sensación de velocidad extraña y unas físicas inexistentes. En resumen, un producto inconsistente y mal acabado que queda por debajo de todos sus competidores directos incluso a pesar de salir al mercado un año más tarde. Una pena, porque no pintaba mal.





Conclusiones:

Un juego mal acabado que no llega a los niveles de calidad establecidos por sus competidores directos.

Alternativas:

Motorstorm 2 y Pure son superiores a este Nail'd.

Positivo:

- El apartado técnico está a la altura

Negativo:

- Físicas ridículas
- Curva de dificultad mal implementada

TEXTO: A. GONZÁLEZ

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	55
duración	60
total	55

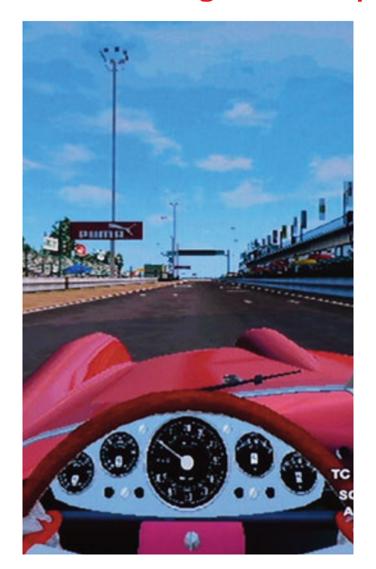


desarrolla: system 3 · **distribuidor:** koch media · **género:** carreras · **texto:** castellano · **pvp:** 19,90 € · **edad:** +3

Ferrari the race experience

La experiencia Ferrari estrellado

System 3 nos trae un intento fallido de juego de conducción serio. Bajo una apariencia atractiva encontramos un título que no se sostiene prácticamente en ninguno de sus apartados.



Parece increíble que Ferrari deje salir al mercado un videojuego de estas características. Y es que Ferrari, the race experience es un juego que se ve que no cuaja desde el momento que lo metemos en nuestra consola. Al ver la caja en las tiendas el comprador puede sentirse tentado, pues el departamento de márketing ha hecho un buen trabajo poniendo imágenes que parecen salidas de Gran Turismo 5 acompañadas de frases como "Siente las carreras, conduce un Ferrari". Pero el producto real es bien distinto. Si esto es conducir un Ferrari, me quedo con un Seat Ibiza.

Lo primero que salta a la vista de Ferrari, the race experience, siendo para mal, es su nivel técnico. Una cosa es que gráficamente sea flojo, del montón, o que tenga sus fallos. Pero es que en esta ocasión el apartado técnico es directamente vergonzoso. Si digo que hay títulos para Dre-

Técnicamente nos encontramos con uno de los juegos más flojos para la consola de Nintendo. El modelado de los coches es simplemente ridículo.

amcast que lucen mejor no estoy exagerando. El modelado de los vehículos es exageradamente anguloso y en ocasiones ni siquiera mantienen las proporciones reales. Esto hace que algunos modelos sean incluso irreconocibles. El juego dispone de multitud de cámaras, entre ellas la cámara interior, pero hacen más daño que otra cosa. Eso sí, aunque el modelado deje mucho que desear, la lista de coches es más que decente. Los circuitos no salen mucho mejor parados.

Pero aunque técnicamente sea flojo, podría haberse salvado si el apartado jugable fuera satisfactorio, pero tampoco es el caso. Partamos de que el juego no puede ser jugado con el mando clásico, mal comienzo. Podremos elegir tres tipos de conducción. Por defecto, el tipo de conducción que encontraremos es para jugadores radicalmente casuales. El coche frena sólo y nos limitaremos a mover el coche hacia los lados. El modo arcade tiene su gracia ofreciendo un control divertido pero nada profundo. El modo simulación es horriblemente injugable y lejos de lo que puede ser una simulación real.

La marca de coches deportivos más caros y famosos licenciando un videojuego que sólo puede ser calificado como mediocre. Por suerte, la broma no sale demasiado cara.



Esto nos intentan vender



Esto es realmente el juego

Conclusiones:

Lo único que salva Ferrari, the race experience de la mediocridad absoluta es su precio.

Alternativas:

El género de las carreras serias en Wii no tiene demasiados títulos decentes, pero cualquier título de la saga Need For Speed o F1 2009 nos ofrecen una experiencia mucho más satisfactoria.

Positivo:

- Cantidad de coches
- Su precio

Negativo:

- Jugablemente flojo
- Técnicamente muy flojo

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	30
sonido	50
jugabilidad	50
duración	55
total	45

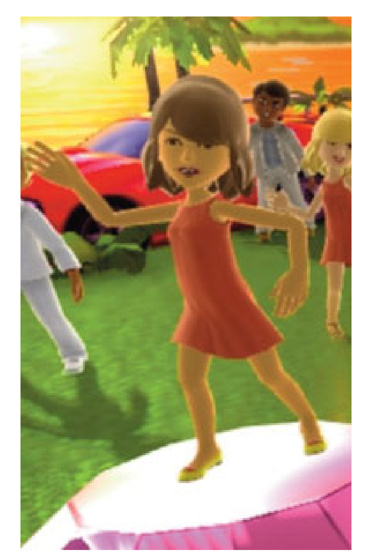


desarrolla: mindscape · **distribuidor:** koch media · **género:** baile · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 46,90 € · **edad:** +3

Dance Paradise

Haciendo buena a la competencia

Dance Paradise viene a completar la terna de juegos de baile en este lanzamiento de Kinect. Pero más que un simulador de baile, debería ser catalogado como un simulador de mosqueos



Y es que lo que ofrece el título de Mindscape solo se puede tildar de mediocre. O en el mejor de los casos, como malo. No hay apartado en el que el juego no llegue a defraudar, no dando nunca el más mínimo de calidad.

Si una imagen vale más que mil palabras, sólo es necesario ver las capturas que acompañan a estas letras para darse cuenta de la pobrísima presentación de la que el juego hace gala. Muy pocos escenarios, muy pocos elementos, una paleta de colores diseñada por el enemigo, un panel donde se representa el videoclip penosamente integrado y dos plataformas donde nuestro avatar hace algo así como la danza del cortejo. Todo da una sensación de estar programado en una tarde y sin las más mínimas dosis combinativas básicas. Es un casual game. Pero no por ello este tipo de cosas pueden tener justificación.

Pero si el juego luce franca-

Si Dance Paradise es de por sí feo, no le ayuda en absoluto el pésimo (sí, pésimo), reconocimiento de nuestros movimientos. Comprarlo es una condena

mente mal, no le va a la zaga el control. La mecánica podría, llegado el caso extremo, funcionar. Basicamente van descendiendo una serie de figuras que debemos calcar. Según lo hayamos logrado, el juego nos premiará con puntos, o nos penalizará. Eso se traduce en una barra de vida, que va creciendo según nuestros aciertos, o bien eliminándose si no lo hacemos bien. En la práctica, es un despropósito. En Dance Central, Kinect dió sobradas muestras de sus virtudes a la hora de reconocer nuestros movimientos. Aquí, parece que está mirando para otro lado. En cuanto las figuras, que ya de por sí cuesta reconocer por el mal diseño gráfico, comienzan a complicarse, Dance Paradise entra en barrena.

Llegados a este punto pueden pasar dos cosas. La primera y más probable es que nuestro avatar no se mueva porque a su juicio no hemos interpretado bien el momvimiento. La segunda, que incomprensiblemente hayamos calcado la figura sin que sea esta nuestra intención.

Para culminar la mala gestión jugable, nos encontramos con que los pasos de baile son inherentes a la canción. Da lo mismo que estemos “bailando” una de Lady Gaga, que una de 50cent. Los pasos están prefijados, apenas admiten variación fuera del nivel de dificultad y su reconocimiento es más que cuestionable.

Hay varios modos de juego, pero ni el nombrarlas ni el describirlas hace que el juego mejore. Con permiso de JoyRide, Dance Paradise se lleva el dudoso honor de ser el más flojo para Kinect.



Conclusiones:

Cuando alguien se encuentra ya dos juegos en menos de un mes de este calibre, uno se comienza a preguntar si nuestra madre tiene razón, y es mejor coger un buen libro. Ya no te digo abrirlo Sólo cogerlo.

Alternativas:

Dance Central. Una de las sorpresas del año, y a todas luces, el mejor juego que podemos encontrar actualmente dentro de todo el catálogo que ofrece Kinect. ¡Reconoce los movimientos!

Positivo:

- El cabreo está garantizado

Negativo:

- Feo como el solo
- Injugable como el solo
- Aburrido com el solo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	20
sonido	40
jugabilidad	10
duración	20
total	**20**

Quake Arcade

La vuelta de un clásico





desarrolla: id software · **distribuidor:** xbox live · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 15 € · **edad:**+18

Despues de varios años anunciando la llegada de Quake a la plataforma Live de Xbox, al fin a llegado.

Se trata de un remake en HD del ya clásico Quake III Arena. Esta nueva versión cuenta con alrededor de treinta mapas clásicos e incluye veinte nuevos mapas exclusivos. También como novedad incluye una nueva campaña para un solo jugador.

Por desgracia, lo cierto es que el contenido no compensa demasiado en este sentido. La campaña, con más de 40 pruebas, es más una lucha con bots en distintos mapas. Esto lo hace algo tedioso a la larga, ya que la propuesta carece de interés teniendo en cuenta que para eso, mejor jugar en red.

En cuanto al apartado gráfico sólido, aunque algunas texturas podrían tener una mayor resolución. No obstante, tengamos en cuenta que es un juego del bazar arcade y no uno al uso; por lo que aún así es de lo mejorcito del bazar.

En cuanto a la jugabilidad Quake III Arena fue el que impulsó el lema "easy to play, hard to master", y aquí se sigue manteniendo. Con un control simple y perfectamente adaptado al mando de Xbox 360 (y además totalmente personalizable a nuestro antojo), Quake Arena Arcade nos trae viejos recuerdos de carnicerías y demás casquería a nuestra Xbox 360.

En los modos multijugador de Quake Arena Arcade podremos jugar hasta con 15 amigos en seis modos de juego diferentes incluyendo entre ellos; "Deathmatch", "Capturar la bandera" y "Harvester".

La única pega que se le puede poner al juego, además de su "vejez", es sin duda su elevado precio: 1200 microsoft points (lo que viene a ser 15€) se antojan abusivos, más si cabe cuando el mismo juego está disponible en PC de manera totalmente gratuita y legal desde el portal Quake Live.

gráficos	75
sonido	70
jugabilidad	85
duración	80
total	**72**

Conclusiones:

Mucho se ha hecho esperar este shooter. Los poseedores de xbox 360 podrán volver a rememorar míticas partidas a este genial shooter, aunque eso si, a un precio algo elevado.

Positivo:

- Revisión mejorada
- Sistema de control

Negativo:

- Elevado precio
- Presencia de lag

JORGE SERRANO

Patito Feo

¿El juego más bonito?



desarrolla: tonika games · **distribuidor:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 26,95 € · **edad:**+3

Después del éxito cosechado en la pequeña pantalla los chicos de la serie Patito Feo se atreven hasta en el mundo virtual.

De la mano de Tonika Games nos llega este juego con un estilo parecido a los Sims. Los cuales intentan aprovechar el filón de la serie de Disney ya mencionada.

En él, el jugador podrá recorrer los pasillos de la escuela Pretty Land School of Arts como un estudiante más y conversar con los personajes de la serie, vivir sus conflictos, echarles una mano o simplemente guardarles un secreto. Además, tendrá la oportunidad de tocar instrumentos, bailar canciones, coleccionar piezas de vestuario e incluso intercambiarlas con otros jugadores.Mediante pruebas y elecciones, el jugador irá poco a poco demostrando su afinidad al grupo de 'Las Divinas' o de 'Las Populares' y, llegado cierto punto, deberá elegir abiertamente a qué bando desea pertenecer.

Técnicamente el juego deja bastante que desear. El apartado gráfico es bastante simple, con unos modelados poco desarrollados y unas texturas de dos generaciones atrás.

En cuanto a la jugabilidad tampoco cabe mucho que decir. Se trata de ir hablando con todo el elenco de personajes, realizar pruebas y misiones que a fin de cuentas resulta de lo más simple y poco original.

Argumentalmente el juego se basa en la primera temporada y nos hará ver que hubiera pasado si nosotros formasemos parte de la misma.

Lo más destacable del juego, por comentar algo es que hasta 3 sistemas PSP conectados podrán bailar a ritmo de las coreografías oficiales de la serie y ver quién lo hace mejor en directo. Además también podrán tocar la batería, la guitarra o el teclado y crear sus propias composiciones de cada canción y compartirlas con sus amigos.

Sin duda se trata de un juego exclisivamente dedicado a los seguidores de la serie.

gráficos	40
sonido	75
jugabilidad	35
duración	60
total	**35**

Conclusiones:

Sin duda estamos ante un juego con una calidad que deja mucho que desear. Aunque los más aférrimos a la serie no dudarán a la hora de tenerlo.

Positivo:

- Recreación de la serie

Negativo:

- Jugabilidad facilona
- Nivel gráfico

JORGE SERRANO



Tron Evolution

Luces de colores, lo pasaré bien (o no)



desarrolla: Propaganda Games · **distribuidor:** varios · **género:** acción
texto/voces: castellano · **pvp:** 70,99 € · **edad:** 12+

Planteado como un puentre entre la primera parte y la segunda, Tron Evolution es un juego con buenas ideas que falla en la mecánica de su acción. De estilo preciosista gracias a la propa naturaleza del filme en el que se inspira, Tron Evolution acaba siendo un título en el que correr de un punto a otro mientras nos desgranan los entresijos de su trama, que si bien se descubre como uno de los apartados más a favor del título si la "franquicia" nos interesa.

Un planteamiento muy común y que no tiene por qué ser necesariamente malo, lo es desde el momento en el que su combate y su plataformeo no es todo lo excitante que debería ser, entreteniendo en un primer momento pero dejándonos un tanto aburridos al rato siguiente.

Propaganda Games ha realizado un buen trabajo al trasladar la esencia del filme a este juego, pero sólo en la superficie ya que los personajes y situaciones que plantea carecen de una profundidad real, así mismo también peca a la hora de aprovechar las herencias con las que se queda para hacernos saltar o golpear. El parkour se emplea para pegarse Anon, el protagonista, a las paredes y corretear por ellas hasta el siguiente punto (me suena a mí esto de algo) y llegar a una plaforma más amplia donde el virus que debemos derrotar hace aparecer enemigos aquí y allá. Entonces la cosa se pone al estilo God of War (perdonen la osada comparación) sólo que en lugar de unas poderosas, útiles y molonas que te cagas, espadas con cadena, aquí usamos un frisbie que queda raruno.

Es cierto que el juego se deja jugar durante un rato, pero una linealidad que no sabe buscar de manera acertada ritmos distitntos y una combinación de mecánicas en las que poco se ha profundizado pone muy a prueba al fan que llevas en ti.

De todas formas cabe destacar la implementación del multijugador, al que podremos acceder desde la propia partida a un jugador.

Una lástima ya que la apariencia externa del título bien permitía realizar un juego mucho más digno.

gráficos	60
sonido	60
jugabilidad	50
duración	50
total	50

Conclusiones:

Bonito y resultón tanto en lo sonoro como en aspectos de diseño; algo fácil ya que la estética Tron es chula; pero aburrido a la media hora. Cumple como juego basado en película pero sin mucha más pretensión

Positivo:

- La estética
- La integración del multijugador

Negativo:

- El "esto ya lo he visto" y la lástima de no haber trabajado un poquito más



A hacer colas eternas y pelearse con otros frikis por jugar a juegos que saldrían en dos días ¡Qué tontería!

Pero bueno, nosotras a lo nuestro

¡¡DAME ESO, ZORRA!!

REBAJAS!!

¡¡QUE TE LO CREES TÚ, PUTA!!

ANTES 10€
AHORA 999€

Baku Baku Animal





FICHA TÉCNICA

Año: 1995/96 - Plataforma: Saturn - Género: Puzzle

Baku Baku Animal (o simplemente Baku Baku en occidente) es uno de los juegos exclusivos de Saturn provenientes de la placa de recreatias ST-V, aunque luego fue convertido también a PC, Game Gear y Master System.

Hay pocas cosas tan enganchantes como esta locura de puzzle, sobre todo en una tarde con varios amigos en casa que descubren, tras la primera vez que juegan, que no quieren soltarlo durante horas ("¡¡Eh, eh, que te han *matao*, que me toca!!").

Seguramente la principal diferencia con respecto a otro de los grandes del género, Puyo Puyo, es que éste nos ofrecía una estética tierna y ñoña, mientras que Baku Baku es estridente, absurdo, y pone literalmente de los nervios. Un título que destaca entre otros juegos de puzzle por su originalidad, ya que no consiste en alinear ladrillos o en poner en contacto 3 piezas del mismo color, ¡sino en dar de comer a los animales! La pieza del perro devorará todas las piezas de huesos con las que esté en contacto directo (encima, debajo o a un lado), enviando un número de piezas equivalente a la pantalla del contrario y dificultándole su labor, que por supuesto no es otra que mantener su pantalla lo más vacía posible el mayor tiempo posible.

Obviamente, la cosa se complica según la dificultad que escojamos , o según el rato que llevemos intentando vencer a nuestro oponente (ya que las piezas caen a más velocidad). Lo más gratificante de este juego viene cuando, por haber conseguido que el oso se coma el bambú, las piezas

CLÁSICOS DE SEGA... SIN UN FUTURO CLARO

Mientras Sega parece empeñada en explotar a su mascota hasta límites insospechados (últimamente con mejor suerte, por cierto), sagas de éxito y títulos igual de memorables permanecen en el limbo por tiempo indefinido. No sólo de Sonic y Super Monkey Ball vive el jugador. Sagas como Streets of Rage, Shining Force, Ecco The Dolphin y muchas otras encuentran salida en esta generación, al menos, en los servicios online de las consolas actuales, pero exitazos de recreativa como Die Hard Arcade, Fighting Vipers o Baku Baku corren peor suerte, siendo totalmente olvidadas por la casa que les vio nacer... y arrasar. Por fin, hace escasos meses, Sega anunció que se planteaba el relanzamiento de algunos títulos emblemáticos de Saturn. Confiemos en que la cosa no quede sólo en promesa.



Entre nuestros rivales encontraremos un niño cowboy, un guardia de palacio, un cerdo con atuendo de mago o esta curiosa enfermera

superiores caen y mágicamente el perro que había debajo ahora se come el hueso que le ha caído al lado, y al hacerlo un mono también entra en contacto con 5 plátanos, y se van encadenando comidas y sin darnos cuenta le hemos colado más de 30 piezas al contrario, que verá desconsolado como el golpe maestro que llevaba preparando los últimos minutos se va irremediablemente al traste...

Lo más frustrante, claro está, es tener veinte zanahorias apiladas cuidadosamente ¡y que el maldito conejo no llegue nunca! Uno clama al cielo, berrea, patalea y casi agrede a su contrincante, y el encantador mamífero sigue sin aparecer. Cuando por fin llega, es como ver el cielo abierto... ¡siempre y cuando consigas quitarte de encima las zanahorias antes de que el contrario te cuele sus fichas y te impida deshacerte de las tuyas!

Pero la rareza de Baku Baku empieza en el mismo argumento. Manejamos a una niña que quiere ser la cuidadora de animales de la princesa... y que deberá superar un torneo enfrentándose a distintos candidatos, como un niño con atuendo de vaquero (que será el personaje que maneje el segundo jugador, en caso de que lo haya), un cerdo con báculo y sombrero, una pechugona enfermera, un mujer metálica que recuerda ligeramente a Dural (jefe final de Virtua Fighter), el consejero real e incluso la propia reina. Lógicamente, cada rival es más duro que el anterior, y para cuando lleguemos a la reina puede que los ojos ya se nos hayan salido de las órbitas por la concentración tan tremenda que estos enfrentamientos requieren. No sólo las piezas caen mucho más rápido, sino que los animales son cada vez más escasos y vamos apilando fichas y fichas de plátanos y bambú sin que el mono y el panda aparezcan... y para cuando lo hacen, puede que los malditos huesos que nos acaba de mandar el enemigo nos tapen el camino hasta ellas.



Los animales, por su parte, hacen todos el mismo sonido cuando devoran ansiosos las fichas de su comida, pero eso no es algo negativo. Al fin y el cabo, el juego pretende transmitir una sensación de exagerado, absurdo y frenético en todo momento, y tampoco sería especialmente fácil crear un sonido característico para identificar a cada animal al comer (una cosa es que un perro ladre, y otra que sepamos imitar el ruido concreto que hace un panda o un conejo cuando están almorzando). Donde sí escucharemos sonidos diferentes es en los distintos “combos”, ya que nuestro animal

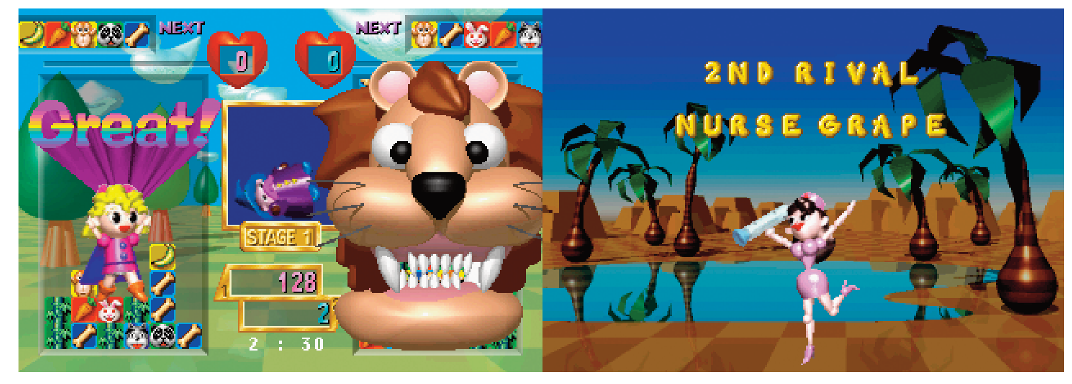


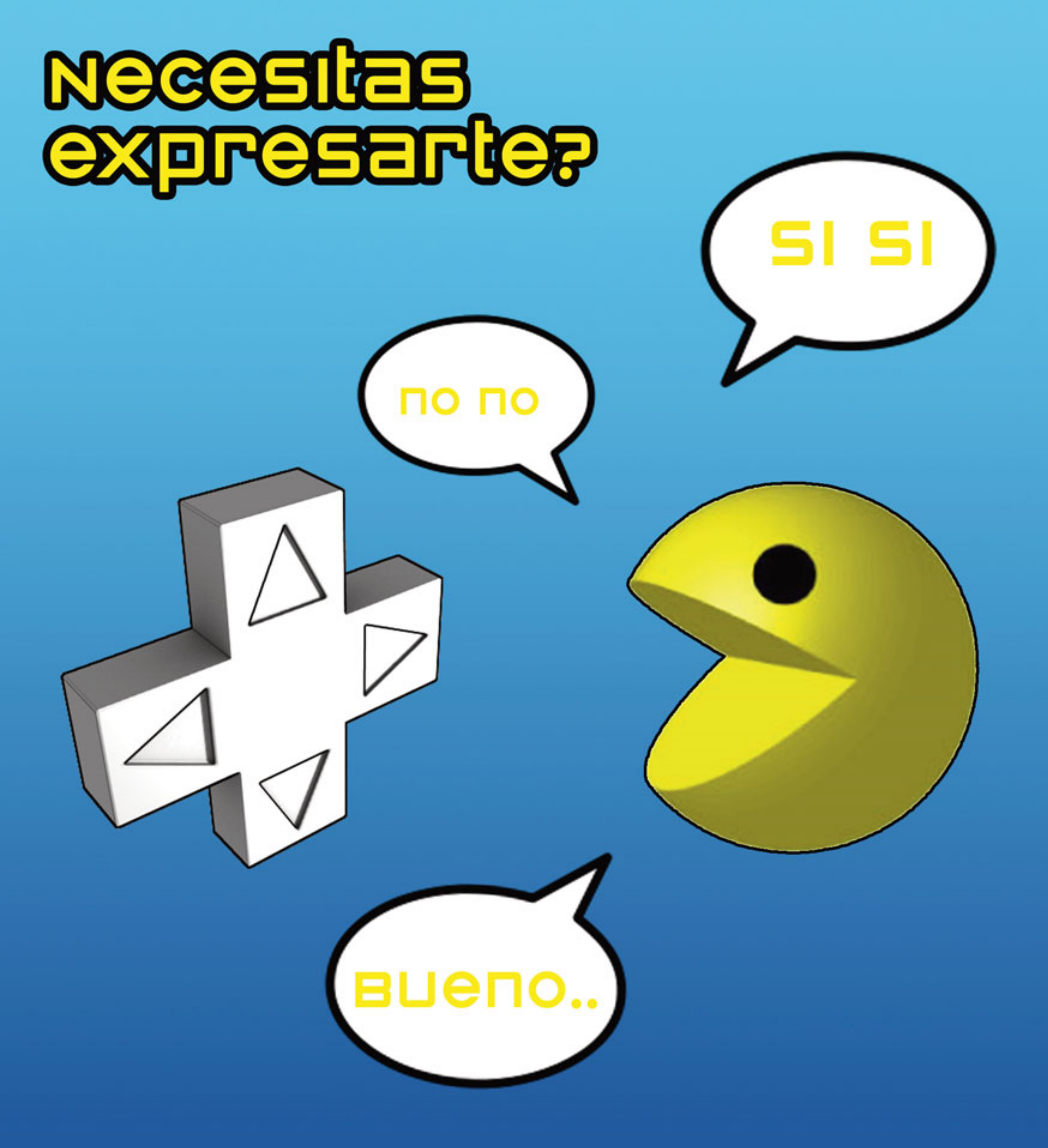
hará un comentario distinto según la magnitud de la jugada que acabamos de colarle al rival. Un detalle que afecta poco al juego en sí, pero que añade otro toque divertido a los sucesivos enfrentamientos, ya sea contra la máquina o contra un amigo.

Con respecto a las diferencias de esta excelente conversión respecto al arcade, estamos ante un port prácticamente perfecto, tal vez incluso superior al original. Lo único que podríamos señalar como posible defecto (y no necesariamente) es que la música no cuenta con bucle instantáneo, sino que la pista de audio se vuelve a cargar cuando termina, dejando una pequeña pausa. Tampoco se trata de un detalle molesto. Sin embargo, Baku Baku ofrece interesantes mejoras en Saturn, como modos de juego adicionales, intros y outros en vídeo (donde veremos a los simpáticos personajes hablando y gesticulando), y una banda sonora remezclada y con algún que otro tema nuevo. Esta vez la versión PAL es, seguramente, la mejor de todas, dado que no sólo funciona sin las molestas bandas negras (consecuencia de jugar siempre a 50Hz en tierras europeas) sino que además incluye una pista de audio exclusiva, llena de divertidos efectos de sonido del juego, y la posibilidad de jugar mediante un truco al “Modo liga”, en teoría disponible sólo para el mercado nipón.

Sencillo manejo, un apartado visual totalmente distinto a cualquier otro puzzle, una animada banda sonora llena de ritmo y melodías alegres, una curva de dificultad meticulosamente ajustada y distintos modos de juego para aumentar su rejugabilidad. ¿Qué más se puede pedir, además de ser tan endiabladamente adictivo? ¿Un precio interesante, tal vez? Baku Baku es, a día de hoy, asequible en todas sus versiones, especialmente en la japonesa, que se puede encontrar casi regalada (aunque todos los menús y diálogos estén en japonés). Incontables noches con amigos enganchado a esta locura de juego por 4 euros es, a todas luces, una inversión inigualable.

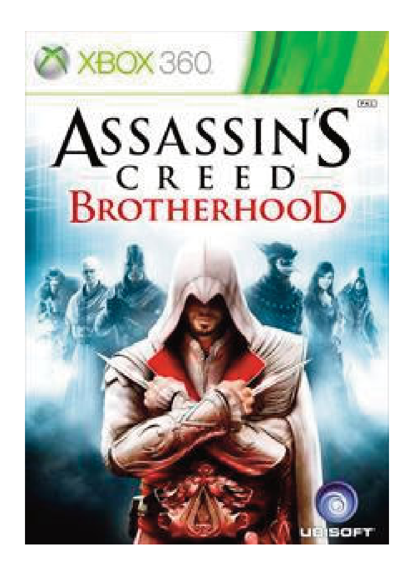
CARLOS OLIVEROS





Comparte tus opiniones en:
El foro de Games Tribune
Te escuchamos!

Assassin's Creed: La Hermandad



Conviértete en leyenda vive y siente como ezio, un maestro asesino legendario, en su lucha contra la poderosa orden de los temparios. Viaja a la ciudad más grandiosa de Italia, Roma, un centro de poder, ambición y corrupción, y golpea el corazón del enemigo. Por primera vez, forma parte de una novedosa estructura multijugaodr y crea el asesino que tú quieras, definiendo sus habilidades, y su estilo de lucha, y pon a prueba tu valor frente a otros jugadores de todo el mundo.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!



...- .. ...- --- Puntos: 20
Resolver todos los puzles del Sujeto 16.



¡Al agua! Puntos: 20

Destruir el cañón naval.



¡Santuario, santuario! Puntos: 20
Buscar un lugar seguro donde esconderse y volver a entrar en el Animus.



Arreglando las cosas Puntos: 20
Completar la secuencia 3 de ADN.



Bienvenido a la Hermandad Puntos: 20
Entrenar a un discípulo para que llegue al rango de Asesino.



Demostrar lo que vales Puntos: 20
Completar 10 retos de los gremios.



Descarga completada Puntos: 40
Llegar al nivel 50 (solo multijugador).

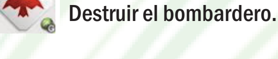


El chico de oro Puntos: 20
Descubrir el santuario en las Termas de Trajano.



Empleado de Abstergo del mes Puntos: 20
Conseguir cada bonus al menos una vez (solo multijugador).



¡A cubierto! Puntos: 20

Destruir el bombardero.



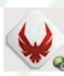
¡Para, soooo! Puntos: 20
Destruir el carro blindado.



Amén Puntos: 20
Descubrir el santuario en la Basílica de San Pedro.



Asesino en serie Puntos: 20
Hacer una racha de ejecución de 10 asesinatos.



Como un águila Puntos: 10
Saltar en paracaídas desde lo alto del castillo de San Ángelo.



Descansa en paz Puntos: 20
Completar la secuencia 9 de ADN.



Domingo sangriento Puntos: 20
Completar la secuencia 7 de ADN.



El fontanero Puntos: 20
Descubrir el santuario en la Cloaca Máxima.



En la boca del lobo Puntos: 20
Descubrir el santuario en las catacumbas de Roma.

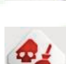
¡Desbloquéalos todos!


En memoria Puntos: 20
Recoger todas las plumas.


Esto ya lo he visto Puntos: 20
Repetir una memoria.

Heridas de batalla Puntos: 20
Completar la secuencia 1 de ADN.


Ingenio infernal Puntos: 20
Destruir la ametralladora.


Limpieza de primavera Puntos: 10
Matar un guardia con una escoba.


Pasarse siete pueblos Puntos: 20
acer una doble o triple huida (solo multijugador).

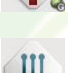

Perfeccionista Puntos: 20
Ganar 3 medallas de oro en el programa de entrenamiento virtual del Animus.


Ponte los guantes Puntos: 10
Ganar la mayor apuesta en las luchas.


Princesa de otro castillo Puntos: 20
Completar la secuencia 4 de ADN.


Recogiendo fondos Puntos: 20
Completar la secuencia 5 de ADN.


Reformas en casa Puntos: 20
Renovar 5 edificios en el barrio antiguo.


Sincronizando Puntos: 10
Completar una sesión multijugador con al menos un asesinato (solo multijugador).


Tienes un email Puntos: 20
Acceder a tu correo en el año 2012.


Un cuchillo en el corazón Puntos: 50
Conseguir el Fruto del Edén.

Un modelo a seguir Puntos: 20
Conseguir todos los bonus cooperativos en una sesión (solo multijugador).


Una aguja en un pajar Puntos: 5
Matar a tu objetivo mientras estás escondido en un fardo de paja (solo multijugador).


Espabilando que es gerundio Puntos: 25
Matar a tu objetivo y escapar de tu perseguidor en menos de 10 segundos (solo multijugador).

Gladiador Puntos: 20
Descubrir el santuario en el Coliseo.

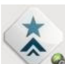

Hermandad Puntos: 20
Reclutar a 3 Asesinos.

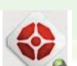
La toma de la bandera Puntos: 30
Retirar todos los estandartes Borgia de Roma.


Olvídate de París Puntos: 20
Completar la secuencia 6 de ADN.


Peón contra torre Puntos: 20
Quemar todas las torres Borgia.


Polvo al polvo Puntos: 20
Encontrar un artefacto en el año 2012.


Por los pelos Puntos: 20
Ponerse en cabeza 10 segundos antes del final de la sesión y ganarla (solo multijugador).


Problemas técnicos Puntos: 10
Intentar acceder a la secuencia 9 de ADN por primera vez.


Recuerdo completo Puntos: 30
Lograr el 100% de sincronización en una secuencia que no sea la secuencia 1.


Roma en ruinas Puntos: 10
Completar la secuencia 2 de ADN.


Te has pasado Puntos: 20
Ganar 750 puntos o más en un solo asesinato (solo multijugador).

Tus deseos son órdenes Puntos: 10
Lanzar dinero a un pozo.


Un equipo que falla Puntos: 20
Descubrir el santuario en el Palacio de Letrán.


Un trabajo bien hecho Puntos: 10
En un conflicto abierto, matar a tu objetivo y escapar (solo multijugador).


Victoria para los Asesinos Puntos: 20
Completar la secuencia 8 de ADN.

Retrovision: Don Quijote, La aventura



La aventura más castiza

En los últimos años se ha puesto bastante de moda la novela más universal y conocida en lengua castellana, Don Quijote de la Mancha, del maestro Miguel de Cervantes. Dinamic, la compañía de los hermanos Ruiz, publicó hace exactamente veinte años un videojuego conversacional basada en las aventuras y desventuras del ingenioso hidalgo. Fue todo un éxito

El Quijote fue programado por EGROJ, el apodo por el que era conocido Jorge Blécua. Este hombre diseñó una aventura bastante completa a través del parser G.A.C. -Graphic Adventure Creator-, cuando lo habitual era implementar con la herramienta PAWS, más compleja y profunda. El videojuego del Quijote fue distribuido en numerosos packs, como el del Quinto Aniversario de Dinamic, o en otros packs que se incluían con la venta de nuevos ordenadores Amstrad CPC. Además, también hay que recordar otra aventura bastante especial que salió de su puño y letra, Abracadabra, para Odisea Games.

Así pues, cualquier jugador de la época tenía a su alcance viajar por las callejuelas de Argamasilla de Alba, el pueblo donde transcurría la aventura. Hay que decir que, incluso desde el principio, el juego ofrecía un nivel de dificultad considerable. Salir de la casa del Quijote requería cierta astucia; más aún, conozco a mucha gente



que se quedó en la primera pantalla por no saber que debía Leer Libro para comenzar la aventura...

Dialéctica aventurera

El hidalgo era valiente y tozudo, pero no era ningún supermán: debíamos encontrar comida y alimentarnos a lo largo del juego o veríamos el temido mensaje de Game Over. Por suerte, nuestro fiel compañero y escudero Sancho siempre estaba a nuestro lado para darnos consejos sobre cualquier situación, simplemente escribiendo 'Ayuda' en el juego.

Don Quijote ofrecía numerosos retos que dificultaban mucho el completar la aventura, pero a cambio nos ofrecía todo un abanico de situaciones que han pasado a la historia de los videojuegos, como aquella maldita rata que nos mordía al abrir la alacena si es que antes no nos habíamos equipado como un perfecto caballero... o aquel árbol que nos ofrecía alimento si lo agitábamos, pero que nos dejaba 'k.o.' si abusábamos de sus frutos.

No había demasiada variedad en los gráficos que representaban las 'habitaciones', pero tampoco le hacía falta: la profundidad de los textos y el excelente diseño de la aventura lograban una total inmersión tanto en el rol del personaje como en el desarrollo de la acción. Nunca es tarde para volver a encarnar al caballero de la triste figura, en un lugar del software español de cuyo nombre siempre es bueno acordarse.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA






```
>i
 Llevas una camisa.

>m
Estas en el zaguan. Una amplia escalera
te facilitara el acceso al piso
superior. Puedes subir, ir al norte,
 sur y este.Tambien puedes observar que
hay un tablon

>examinar escalera
Esta formada por escalones de 2,5 m.

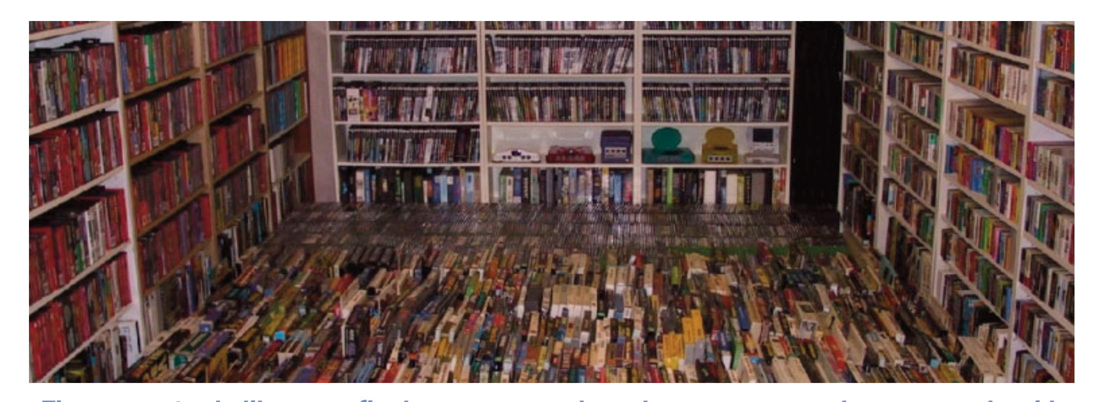
>examinar escalon
El cuarto esta suelto.

>inventario
 Llevas una camisa.

>coger escalon
 Llevas demasiadas cosas para coger
esto.

>
```

Recuperar la pasión por jugar



¿Tienes una tarde libre o un fin de semana en el que lo pasas encerrado en casa, aburrido, sin saber qué hacer pero te da pereza ponerte a jugar? ¿Juegas mucho menos que antes a pesar de tener más tiempo libre? ¿Cuántos juegos tienes a medias sin terminar? ¿Tan solo pensar en meterte con un juego que sea desarrollado te da vagueza? ¿Te pasa todo esto bastante a menudo?

Si la respuesta a alguna de estas preguntas es un sí, puede y sólo puede que estés perdiendo la ilusión por los videojuegos, no es algo que se pueda solucionar de la noche a la mañana, de hecho deberás poner bastante de tu parte para lograr recuperar esa ilusión que tanto ansias, pero el querer hacerlo es ya un gran paso.

No eres el único al que le pasa esto, muchas personas han (hemos) pasado alguna vez por esta racha a lo largo de nuestra vida, pero es algo que si quieres, puedes superarlo.

La saturación o la autoimpuesta rutina por conseguir un objetivo pueden acabar por apagar la llama del jugador. El objetivo debe ser siempre el divertirse

1. Evitar la saturación

Lo más común es que nos saturemos con videojuegos, la situación de: empezamos un videojuego y antes de acabarlo sale al mercado otro que también nos interesa, los compramos y dejamos el otro aparcado, y así una larga cadena que poco a poco vamos amontonando hasta tener una montaña de juegos inacabados, el primer consejo que podemos daros es, no te satures, concienciarnos de que, si vamos a empezar un juego sea para acabarlo, no estamos diciendo que si te encuentras con el típico juego que no te gusta, no te está gustando, y no te gustará, que te obligues a pasártelo, ni mucho menos, pero tampoco que si un juego te gusta y te está gustando, lo dejes apartado por otro, así lo único que lograremos es ir creando una montaña de juegos inacabados que no nos favorece en absoluto.

2. No obligarse uno mismo a comprar un determinado juego

Últimamente es muy usual dejarnos llevar por el hype que causa un juego y comprarlo sin pensarlo, bien porque leemos maravillas de él en foros, revistas, web's, un amigo que te habló de él, o cualquiera de las mil razones por la que podemos dejarnos llevar por ese sentimiento que nos impulsa a comprarlo.

Es importante tratar de evitar esto, organizarte en tus compras y unirlo al punto uno, decirte a ti mismo que no tendrás más de "x" juegos simultáneamente sin acabar antes de comprarte uno nuevo, con esto lograremos evitar una avalancha de juegos en la estantería con el envoltorio de plástico puesto, además, tu bolsillo lo agradecerá (Al fin y al cabo, cuanto más tardes en comprar un juego

más barato puede que lo encuentres)

3. Vida más allá del Online

¿Quién no se ha enganchado nunca al modo Online de un juego, dedicándole horas y horas y olvidándonos del resto del mundo? Esto puede que no sea malo, si esto no influye en el problema que tratamos, si nunca tienes ganas de jugar a nada más que al modo Online de "x" juego, eso ya es un síntoma más del tema que tratamos.

Esto te lo recomendamos en base a que estás intentando cambiar y estás intentando recuperar esa pasión, si no tienes ningún problema estos consejos no tienen sentido alguno, pero tratar de ver más allá del modo Online es un punto bastante importante.

No te pongas obligaciones. En esta generación, en especial con la salida de los losgros y trofeos. Es normal que cuando un juego en especial te ha encantado tratar de acabarlo al 100%. Recuerda que no tiene sentido alcanzar una meta si realmente no queres conseguirlo.

En este punto se incluyen los juegos masivos online, como puede ser el World Of Warcraft, y también los juegos orientados exclusivamente a su modo Online, como puede ser el Counter Strike, esto sólo es aplicable a aquellas personas que, juegan a estos juegos y dejan de lado el resto.

No es ningún secreto que el juego Online nos quita bastante de nuestro tiempo y por tanto es un punto más a corregir, hay que concienciarse que el juego Online no debe influirnos a la hora de desarrollarnos con otros juegos, aquí lo mejor que podemos hacer es alternar ambos modos, y dedicar parte de tu tiempo libre a un modo, y el resto del tiempo al otro modo, quizás podamos darle prioridad al modo Online cuando se conecte un amigo, y dejarlo de lado cuando no haya ningún conocido con quién jugar.



4. No te pongas obligaciones

En esta generación en especial con la salida de los logros y trofeos se ha puesto de moda el lograr conseguir la mayor cantidad de logros o trofeos para ir sumándolos a nuestro perfil, es normal que cuando un juego en especial te ha encantado el tratar de acabárnoslo al 100% sin dejar ningún





punto en descubrir.

Esto entraría dentro de lo normal, pero lo que sí que hay que impedir es convertir esto en una obligación, si hay un objetivo, un reto, un logro, un trofeo, o lo que sea, que lo hagas porque realmente quieres hacerlo y te resulte divertido conseguirlo, no porque te obligues a conseguirlo para sumar puntos a tu perfil.

No te dejes engatusar por el marketing. El exceso de información puede ser nuestro enemigo y puede ocasionar hype por un juego que nunca nos hubiera interesado ni nos interese.

5. Exceso de información

El exceso de información puede ser nuestro mejor amigo o nuestro peor enemigo, muchas veces ver tantos vídeos, imágenes, secretos, detalles, curiosidades de un juego, o incluso parte del argumento del mismo antes de su salida puede ocasionarnos un exceso de información que puede que nos motive (hype) a lanzarnos a comprar el juego el día de su salida pero que luego de tanta saturación no tengamos ganas de continuar (Bienvenidos al marketing).

Informarte y mantenerte al día sobre novedades y sobre videojuegos no es malo (sería como lanzar piedras sobre mi propio tejado), lo que es malo es pasarnos nuestro tiempo leyendo información y datos sobre un juego o discutiendo del mismo en foros y páginas especializadas en vez de estar jugándolo y sacar tus propias conclusiones.

¿Por dónde empezar?

Si has decidido dar el paso y estás dispuesto a seguir los consejos que hemos dictado y no sabes por dónde empezar, una buena manera de hacerlo es volver a rejugar esas joyas que ya jugaste anteriormente y que sabes que te gustará sí o sí.

Una apuesta segura, un juego que te encante, que disfrutaste como un enano, que sepas que no vas a dejar a medias.

Quizás habría que evitar determinados géneros que sean excesivamente largos (Puede que jugar a un RPG al que hay que dedicar muchas horas haga que acabemos dejándolo también a medias), aunque esto ya es decisión tuya.

Y esto es todo, son cinco consejos muy simples pero que te ayudarán a recuperar esa ilusión que perdiste por los videojuegos, sólo deciros que el paso más importante siempre es y será querer cambiar, dando ese paso ya habéis hecho más de la mitad del trabajo.

Texto: JOSHUA LEIVA cedido por www.maxlevel.es

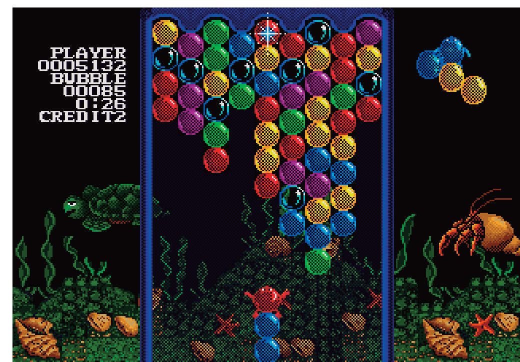
LIVES





Magic Bubble





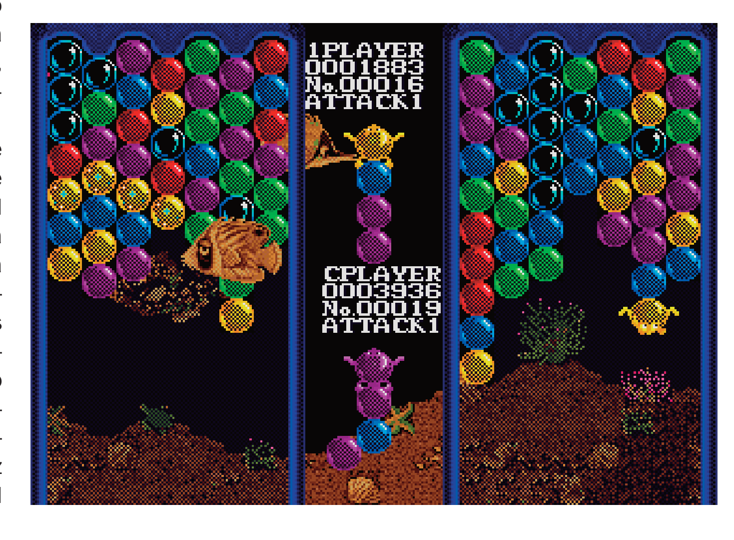
A ritmo de burbujas

Intentando variar un poco, este mes os voy a hablar de un caso curioso... y caro si alguien pretende encontrarlo completo. Magic Bubble es obra de C&E, la misma "empresa" taiwanesa autora de Beggar Prince (otro no licenciado de Mega Drive, más o menos reciente), pero también del Mermaids of Atlantis de NES

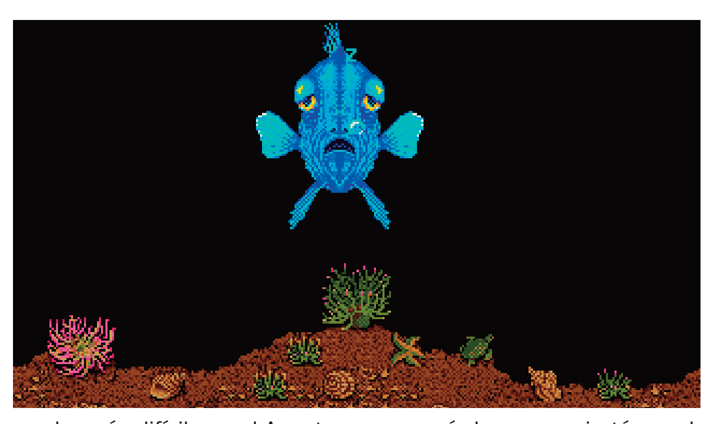
De hecho, guarda unas similitudes más que obvias con éste último, lo cual tal vez significa que los autores quisieron realizar una mejor versión en 16 bits y eligieron a la Mega Drive para ello (también hubo otra versión para NES, llamada Bubble Bath Babes, bastante rara y pseudo-pornográfica).

Para no liarme mucho, diré simplemente que Magic Bubble es una versión "actualizada" del Mermaids of Atlantis, con la misma mecánica de juego: en la línea de un Tetris o Puyo Puyo, tenemos que ir encajando piezas para hacer combinaciones de colores, claro, aunque en este caso son tiras de burbujas que aparecen en la parte inferior de la pantalla y van subiendo. Una vez unimos suficientes burbujas del mismo color y de una determinada forma, éstas desaparecen y, en caso de jugar con un amigo, se pasan a su panel.

Lo que diferencia la eliminación de burbujas de este juego de la eliminación de líneas en Tetris es lo que ocurre al equivocarse. En Tetris quedaban huecos que nos arreglaríamos para rellenar;

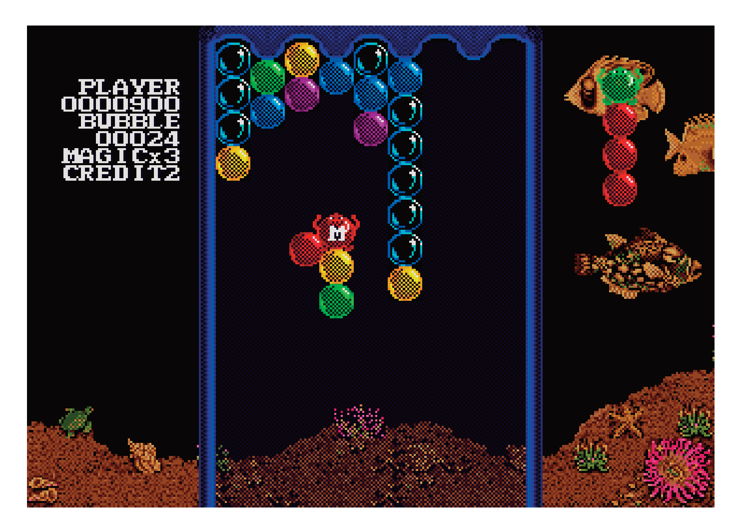


en Magic Bubble, aparecen burbujas transparentes que obstaculizan y que sólo podemos quitar de en medio si conseguimos eliminar las burbujas adyacentes. Ahora bien, además contamos con otro recurso muy simpático, algo así como la llamada a la policía en el primer Streets of Rage: llamaremos a uno de los peces que nada por el fondo de la pantalla y éste absorberá las burbujas que nos incordian. Por supuesto, es un recurso limitado, pero mola.



Magic Bubble está perfectamente implementado para 2 jugadores y cuenta con 3 modos de juego. En el modo A, pasas de nivel cuando consigues hacer desaparecer 20 burbujas y, si alineas las muy poco frecuentes burbujas que contienen las letras M, A, G, I, C, obtienes la "magia" de llamar al pez que se lleva las transparentes. En el modo B, hay una burbuja que brilla en la parte superior de la pantalla y hay que conseguir llegar a ella y alinearla con otras del mismo color para hacerla desaparecer (modo mucho más difícil que el A, entre otras cosas porque no hay magia). El modo C es el versus, ya sea contra otro jugador o contra la máquina, con la pantalla dividida en dos paneles para que se vea quién le pasa burbujas a quién.

La intro consiste en un telón que se abre y esas cuatro burbujas que bailan sobre un escenario donde al final aparece un micrófono para que canten "Magic Bubble". La voz es de una calidad cutrecilla. Sin embargo, las músicas de casi todo el juego con muy correctas, evidenciando que C&E no quería hacer un piratón cualquiera sino un producto más o menos cuidado. Se trata de baladas tranquilas en piano que por alguna razón encajan muy bien con la ambientación acuática. Otro detalle destacable de los autores es que todos los diseños de animales marinos son reales, es decir, se documentaron bien. Según parece, incluso consultaron a algún experto en el tema para ello. El resto de aspectos gráficos son bastante simplones, aunque por lo menos no hay fallos típicos de estas producciones.



Los de C&E, además, se curraron un diseño de caja, en cartón y no en plástico, y un manual de instrucciones, algo poco habitual en juegos no licenciados. La cosa debió gustar en los mercados asiáticos, ya que tras la salida de Magic Bubble por parte de los taiwaneses, apareció una copia koreana con un diseño de caja ligeramente distinto y, claro está, sin permiso de los autores originales.

Texto:
Carlos J. Oliveros Oña
hombreimaginario.com

Crónicas de un vendedor de videojuegos



Verde como las hojas húmedas de un árbol cuando son mecidas por el viento. Verde como una botella de Heineken repleta de dulce magia. Verde como la luz del semáforo que nos desvía hacia a la carretera de los sueños. Verde como la esperanza que brota cada noche en las cavidades de nuestros corazones...

Verde. Como el ropaje de Link o ese Peter Pan que nos arrastra de la mano, entre nubes de algodón y atardeceres con olor a mandarina al País de Nunca Jamás. A Hyrule. Y una vez que visitas esas tierras, créeme, nunca podrás arrancártelas de tus retinas. Ni por mucho que broten ríos de lágrimas mientras lloras.

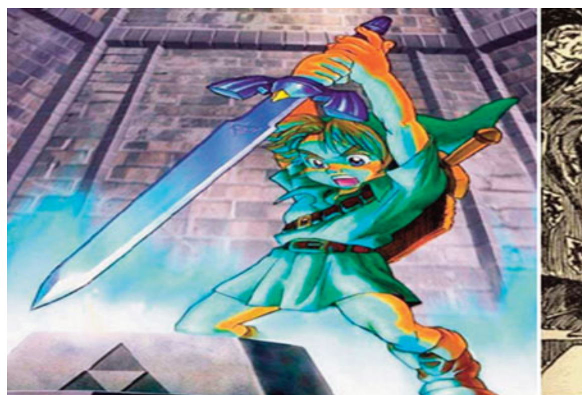
El País de Nunca Jamás. Un país cuya constitución bebe de fuentes diversas pero de aguas claras y cristalinas. Toma un sorbito de las leyendas Artúricas, mostrándonos una particular Ávalon con su Espada Maestra a modo de Excalibur incrustada en fría piedra, hadas dignas de los más profundos relatos celtas, princesas cautivas entre paredes de castillos medievales y el clásico estereotipo de héroe señalado por los mismísimos dioses que debe soportar sobre sus espaldas el incierto destino del universo.

Un héroe silencioso, casi mudo, que nunca despega sus labios, que jamás dirá palabra alguna, cuyos expresivos ojos son tu billete a un viaje sin retorno. Un trozo de carne vestido de telas verdes con forma de médium a través del cual nuestro espíritu toma forma pixelada o poligonal para meternos con calzador en la propia aventura. No hay mejor forma de que el jugador se sienta más identificado y asuma el rol de salvador de la humanidad que esa...

Un héroe silencioso, casi mudo, que nunca despega sus labios, que jamás dirá palabra alguna, cuyos expresivos ojos son tu billete a un viaje sin retorno.

Y Shigeru Miyamoto lo sabe. Cada vez que teje telares de ilusión en





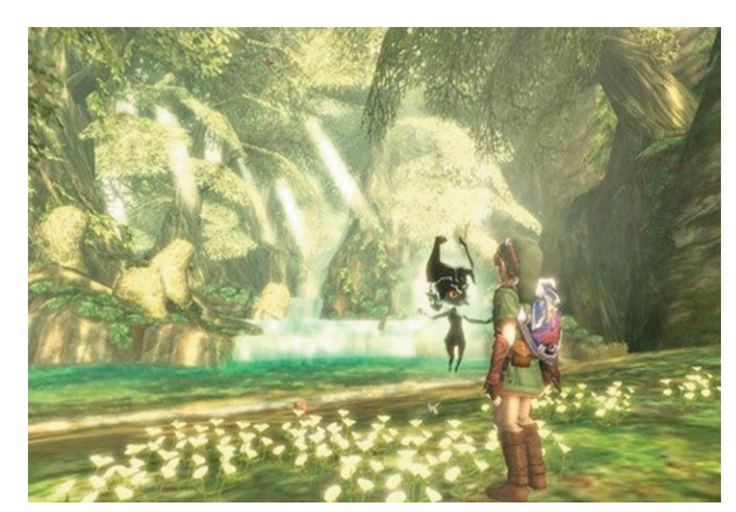


forma de videojuego, este viejo artesano de las emociones hace que tú seas Link y que tu melena se torne rubia como el oro. Y es que todo es muy Zelda, en cada distinta entrega de la saga más venerada del panorama lúdico. Remarco lo de muy Zelda, porque no existen palabras para definir esos momentos AbraCadabra como cuando encuentras un enorme cofre mohoso en las entrañas de una cueva, como cuando tu antorcha hace arder una espesa tela de araña que no te deja avanzar, como cuando accionas un interruptor al posar en él una vieja vasija o como cuando, Ah, arrancas la Espada Maestra de su pétreo pedestal , la alzas majestuosamente hacia la pálida luna llena y sientes ser Arturo en busca del Santo Grial, o mejor llamémoslo Trifuerza, mientras el viento aúlla en las montañas.

Así como Tolkien supo sudar trasgos, orcos, trolls, al haber absorbido a través de cada uno de sus poros mil y un cuentos de fantasía ancestral, Miyamoto nos trajo gorons, zoras, hylianos, gerudos o kokiris, nos adentró en frondosos bosques en los que todo es pura ilusión y suenan melodías embriagadoras, nos sumergió en frías aguas hasta llevarnos buceando a su particular Atlantis donde seres subacuáticos inteligentes muestran orgullosos el resultado de su avanzada civilización o nos extasió frente a una fuente tallada en las entrañas de una enorme montaña donde una centena de hadas pequeñitas revolotean como luciérnagas bajo la mirada protectora de la Gran Hada.

Y es aquí, cuando hablo de esta fuente, donde se debe hacer un STOP de color rojo fuego y resulta inevitable citar al maestro de maestros, al que considero el alma de la saga: a Koji Kondo. Para mí es a The Legend Of Zelda, lo que John Williams a la trilogía clásica de Star Wars. Lo es todo. Es el corazón que bombea la sangre a mares. Es un torrente de orgasmos sonoros. Es magia lúdica concentrada de la mayor pureza posible. El que ha escuchado la majestuosa melodía que suena en cada menú de nueva partida lo sabe. El que ha abierto un cofre del tesoro lo sabe. El que ha encontrado un nuevo objeto raro





que va directo a nuestro inventario lo sabe.

No solo son músicas celestiales, que también, hablamos de efectos sonoros que hacen que encontrar una vieja botella vacía entre matojos se convierta en algo épico. En Hyrule no existen los contenedores de vidrio, y si los hubiera jamás se te pasaría por la cabeza arrojar nada en ellos. ¿No es esto magia verde? ¿De la rica, de la buena, de la dulce?.

Siempre he creído que sobrevaloramos el sentido de la vista. Pienso que un olor o una melodía pueden llegar más allá que una simple imagen. Creo que un aroma, o la música activan resortes en lo más profundo de nuestra mente que creíamos oxidados. Que atraviesan la piel hasta chocar contra el alma. Por eso doy una importancia capital a lo que el maestro Kondo nos regala en cada nueva entrega. Un cóctel sonoro mezcla de sabores del pasado y del futuro.

Cuando hablaba de El País de Nunca Jamás, ese país donde todo y nada es posible, lo hacía pensando en nuestro verde Peter Pan particular de orejas puntiagudas, en los consejos de la Campanilla de turno que vuela sobre nuestros hombros y por supuesto no podría olvidarme del Capitán Garfio: de Ganondorf.

Un místico espectral nacido de las mismísimas cenizas del Infierno. Que como Ave Fénix renace una y mil veces con la única esperanza de mancillar la Trifuerza (mágico triángulo dorado de poder ilimitado con el que las diosas Din, Nayru y Farore crearon el mundo) entre sus garras y sojuzgar a todas las razas de Hyrule en una nueva era de tinieblas y dolor. Link es el Ying y Ganondorf es el Yang, dos fuerzas aparentemente opuestas y complementarias. Uno es la luz, otro la oscuridad.

Ganondorf personifica El Mal, y







como Belcebú es capaz de adoptar diversas formas, tanto animales como humanoides. Es Satán, es Sauron, es Hitler, todos ellos y a la vez ninguno. Es el que dota de sentido al héroe, su eterno Némesis. Y otra muestra más de las influencias básicas que flotan en la mente de Miyamoto. Más allá de el film de Ridley Scott llamado Legend, mucho más allá.

The Legend of Zelda acaricia nuestros sentimientos de forma tan notable más que nada por la simple razón de beber de fuentes históricas, reales o no, que están grabadas a fuego en el subconsciente de la raza humana. Mitos Celtas, leyendas Artúricas, ancestrales relatos fantásticos, la magia, la magia, la magia. La magia es el opio con el que enfrentarnos a la realidad cotidiana sin salir huyendo.

La magia es ilusión, y sinceramente creo que no hay saga lúdica que encarne mejor ese sentimiento que The Legend Of Zelda. Está por encima del resto, a miles de galaxias de distancia. He intentado describir con simples palabras en forma de botella de cristal que arrojo desde mi isla perdida a las frías aguas de Internet, lo que siento cada vez que cruzo el umbral que separa mi mundo de Hyrule. No me he querido centrar en ninguna versión en particular, los obvios A link to the Past o el pluscuamperfecto Ocarina Of Time están, o deberían estar ya muy debatidos en foros, muy sobados, me he centrado en lo que significa esta saga para mí.

Hace poco preguntaron al propio padre ideológico de The Legend of Zelda, cómo definiría la esencia Zelda, y ni siquiera él supo responder. Lo que sí dijo es que la gente, el jugador, el mismo equipo programador de Nintendo reconocía cuando algo, cuando cierta situación en el juego, en cada nueva y vieja entrega de la saga era muy Zelda. Es algo que siente, que no se puede describir. Y que para cada uno de nosotros significará algo distinto.

Para mí es sentir lo que sentía de niño, cuando en Navidad me quedaba embobado contemplando el Árbol de Navidad que había en mi casa soñando en el momento en el cual estaría repleto de regalos. Ese eterno niño del País de Nunca Jamás que todos llevamos dentro. Mirando las lucecitas de colores. La bombillita roja, azul, verde... Verde. Verde...

texto:
VELVET UNDEGROUND
cedido por
WWW.PIXFANS.COM



Resucitando una Memory Card

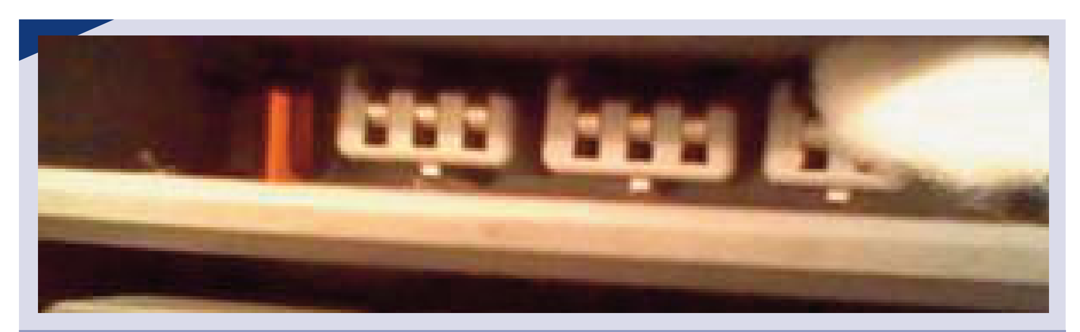
Este mes, desde Briconsola os traemos un nuevo truco para poder seguir disfrutando de vuestras consolas. Hoy es el turno de las Memory Cards de PSX



Para comenzar a descartar errores, lo primero de todo es limpiar concienzudamente con un bastoncillo de las orejas los conectores de la MC

Uno de los mayores problemas que presenta la primera consola de sobremesa de Sony, y obviando los consabidos contratiempos de la lente, es sin lugar a dudas los que atañen a las tarjetas de memoria. No son pocos los casos de memorias que presentan savegames corruptos, o por el contrario, consolas que son incapaces de leer cualquier tarjeta que le insertemos en su ranura. La inmensa mayoría de ámbos contratiempos viene provocada por una mala comunicación entre los dos elementos. Conectores sucios o una pista que se ha desoldado con el paso del tiempo.

Con este pequeño truco, vamos a intentar resucitar y poner fin a los dos problemas. Tanto de lectura como de reconocimiento. Y sin que nos cueste un centimo. Manos a la obra.



Repetiremos la misma operación, pero esta vez en el slot de la tarjeta de la propia consola. Tened cuidado de no dejar restos de algodón dentro y abundante alcohol

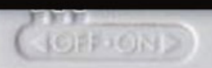


Si sigue el problema, desmontaremos la MC, y con una lija fina, rasparemos los conectores



Si persiste, es hora de desmontar el puerto de la consola. Acceder a él no presenta mayor problema

Cuando accedamos a la controladora, debemos observar o bien grietas en las pistas, o bien puntos desoldados por el tiempo. Una simple restauración de los puntos de soldado, y en caso extremo, un puente, darán por finiquitado el problema



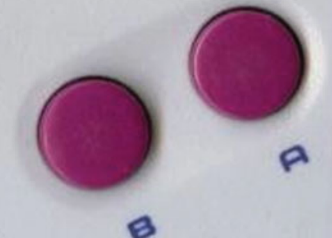
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

games
tribune
magazine

Nintendo GAME BOY™





B







